



Developed by Ready at Dawn Studios



ENGLISH

MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved DAXTER™ data. Make sure there is enough free space on the Memory Stick Duo™ before commencing play.

The minimum amount of free space required to save DAXTER™ data will vary depending on the capacity of the Memory Stick Duo™ inserted. The minimum amount of free space required for different capacity official Memory Stick Duo™ products is listed below:

32MB – 128MB	= 112KB
256MB – 2GB	= 160KB

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).



AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other.



GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a PSP™ Game in their PSP™ system.



INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a Wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet Service Provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a Wireless (WLAN) Access Point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

NOTE: DAXTER™ supports Ad Hoc Mode only.

DIRECTIONAL BUTTONS – MOVEMENT

In this manual, ↑, ↓, ←, → etc. are used to denote the direction of both the directional buttons and the analog stick unless stated otherwise.

DEFAULT CONTROLS

MENU SCREEN CONTROLS

Navigate / Change Menu Item	directional buttons
Select Highlighted Menu Item	ⓧ button
Previous Screen / Cancel	⓪ button

CONTROLLING DAXTER

DAXTER'S BASIC MOVES



Walk / Run / Climb
Rotate Camera Left
Rotate Camera Right
Reset Camera
Free Look / First Person Camera
Look Around (while in Free Look)
Exit Free Look
Jump
Double Jump
Sneak / Crawl (Toggle On / Off)
Swat
Game Stats
Pause

analog stick
L button
R button
L button plus R button
↑ button
analog stick
↓ button
× button
× button then × button
△ button
□ button
SELECT button
START button

NOTE: By default, you move Daxter by pushing the analog stick. You can change the control configuration to the directional buttons by selecting 'Controls' from the Options Menu, and then choosing 'Directional Buttons Control'. When using the Directional Buttons Control configuration, Free Look mode is accessed by pushing the Analog Stick .

DAXTER'S ADVANCED ATTACKS

Before Daxter can execute these advanced attacks with his electric Bug Swatter, they must be earned by completing special Dream Sequences. More information on Dream Sequences can be found later in this manual.

Jump Swat Spin	 button then  button
Swat Uppercut	 button then  button
Dive Swat	 button then  button then  button
Combo Attack	 button then  button then  button

NOTE: 'Dive Swat' cannot be performed once 'Jump Swat Spin' has been acquired.

SPRAY GUN

At the outset of his adventure, the only thing between Daxter and the Metal Bugs is his sizzling Bug Swatter. However, the ottsel's exterminating arsenal will soon include a handy Spray Gun that has the ability to temporarily stun enemies. With the addition of some nifty upgrades, this weapon can pull off some pretty cool tricks.

Spray Shoot	 button (tap)
Spray Stream	 button (hold)
Spray Hover	 button then  button (hold)

VEHICLES

During the game, Dexter will get the opportunity to pilot a variety of Zoomers. While some Zoomers have unique abilities, such as releasing Bug Spray or carrying an extra rider, they all feature similar controls.

Steer	analog stick
Rotate Camera Left / Right (when stopped)	L and R buttons
Accelerate	X button
Brake / Reverse	□ button
Release Spray / Fire Weapon	R button or ○ button
Quick Hop	L button (tap) plus X button (hold)
Dismount	△ button

NOTE: You can only dismount from some Zoomers when the vehicle is hovering over a launch pad.

GETTING STARTED

With the Main Menu displayed, press the **↑** and **↓** buttons to highlight one of the following options and press the **X** button to confirm your choice.

New Game	Start DAXTER™ from the beginning
Load Game	Load a game previously saved to Memory Stick Duo™
Delete Save Data	Delete any DAXTER™ files previously saved to Memory Stick Duo™
Bug Combat	Collect special 'Combat Bugs' and other valuable items throughout Dexter's adventure, then use them in head-to-head battles against computer-controlled challengers, or in Ad-Hoc Mode multiplayer bouts against your friends

AUTO SAVE

As you play DAXTER™, a special Save icon will be displayed indicating that your progress is being saved. Whenever the icon is on screen, DO NOT remove the Memory Stick Duo™ or turn off your PSP™ system.

NOTE: If the Memory Stick Duo™ is removed or replaced during gameplay, the Auto Save function will be disabled. To reactivate the Auto Save function, access the Auto Save option via the Game Options menu.

NOTE: If you have a DAXTER™ save file on your Memory Stick Duo™, you will need a further 160KB of free space available for the auto-save feature to be fully functional. If this space is not available, save your progress manually.

LOADING A SAVED GAME

If you want to resume a game previously saved to Memory Stick Duo™, select 'Load Game' from the Main Menu and then select the file you wish to load.

THE GAME SCREEN



1. Health Meter

Dexter starts with a total of five Health Bars, but he can gain more throughout his adventure. One bar will be lost each time he takes damage, more if it's a particularly nasty enemy that's attacking him. When his Health Meter is empty, the game will be over. Health can be restored by absorbing Green Eco from Health Packs found in and around Haven City.

2. Metal Bug Gems

The number of Metal Bug Gems in your possession for the current location.

3. Precursor Orbs

The number of Precursor Orbs collected in the area so far.

4. Spray Meter

The Spray Meter indicates the amount of Bug Spray left in Dexter's Spray Gun. Once it is empty, you will not be able to use his Spray Gun until you collect more Bug Spray.

5. City Map

The City Map will help you navigate the streets of Haven City. The green arrow represents Dexter's current position and the direction he is facing. Icons show the destination of your next mission.

BUG SPRAY

Used to stun Metal Bugs, you can find globules of this toxic green spray in and around the environment. One globule of Bug Spray will refill a quarter of Dexter's Spray Gun Meter.

BUG CAGES

These contain Combat Bugs, and are prized discoveries throughout Haven City!

BATTLE TOKENS

These incredibly valuable items are the key to a winning strategy in the Bug Combat mini-game.

BUG JUICE VIALS

Scattered around the city, these vials allow you to power-up Dexter's Combat Bugs.

NOTE: More information on Bug Combat can be found later in this manual.

MISSIONS

Accomplishing missions and tasks is the key to survival, and, ultimately, saving Jak. Unfortunately, being a Metal Bug exterminator is not all it's cracked up to be – each mission is more dangerous than the next, and it seems the bugs just get bigger and nastier.

MISSION STRUCTURE

Dexter spends the first part of his adventure earning his stripes as an exterminator; thus gaining the access he needs to explore Haven City in search of Jak. Osmo, Dexter's boss, will send him on various assignments around the city. After a while however, Dexter begins to sense a sinister plan at work, and takes matters into his own hands.

As you progress through the game, icons will be displayed on the City Map indicating important destinations. At each destination, you will usually find someone waiting to send you out on a mission. Most of the time you can re-play levels that have been previously completed to seek out more Precursor Orbs, or give the Metal Bugs an extra thrashing. The City Map is the key tool in helping you know where to go next in Haven City.

DREAM SEQUENCES

Always one to embellish a story or situation, Dexter's tall tales aren't only for waking hours. Help Dexter achieve victory in a variety of far-fetched and outlandish dreams!

Dream Sequences are unlocked with Precursor Orbs. Once Dexter has collected the required amount, a Dream Sequence will become available to play. To access unlocked Dream Sequences, Dexter needs to hop on his bed and take a snooze at the back of the shop. Once unlocked, you can play Dream Sequences over and over in an effort to better your score and achieve higher medals.

In every Dream Sequence, you must time and match your button presses and / or directional movements to the corresponding button icons as they flash up on screen.

PAUSE MENU

Press the START button during play to pause the action. Information displayed on the Pause Menu includes the number of Precursor Orbs and Metal Bug Gems collected and a brief description of Dexter's current mission.

The following options can also be selected by pressing the  or  buttons, followed by the  button.

Continue	Return to the game
Save Game	Save your progress
Load Game	Load a game previously saved to Memory Stick Duo™
Delete Save Data	Delete any DAXTER™ files previously saved to Memory Stick Duo™
Quit Level	Exit the current game and return to the Main Menu
Options	Access the Options Menu to alter Controls, Game and Sound configurations
Secrets	Select this to connect to the PlayStation®2 title 'Jak™ X' or to access any other secret stuff you have unlocked

NOTE: By connecting your PSP™ system to a PlayStation®2 console with a Jak™ X disc inserted (available separately), you can access additional functionality. Connect your PSP™ system to the PlayStation®2 console using a USB cable. Within the Pause Menu for DAXTER™, select the Secrets option then select 'Connect to Jak™ X'. You will then need to select 'Scan for Secret Characters' in the Jak™ X Secrets Shop.

BUG COMBAT

Bug Combat is a mini-game which gives you the opportunity to collect, train and care for special combat bugs and then pit them against opponents in head-to-head battles. You can play Bug Combat by selecting it from the Main Menu.

After selecting Bug Combat from the Main Menu, choose from the following options and press the  button to confirm:

- | | |
|----------------------------|--|
| Connect to Bug Combat Host | Take part in a battle hosted by a friend |
| Single Player Bug Combat | Engage in a quick battle against a computer-controlled bug |
| Host Two Player Bug Combat | Set up your own multiplayer battle |

NOTE: The 'Connect to Bug Combat Host' and 'Host Two Player Bug Combat' options utilise the PSP™ system's Wireless Ad Hoc Mode feature. Details on how to set up an Ad Hoc Mode game can be found later in this manual.

BUGS

There are hundreds of known species of Combat Bug found in Haven City, all with different strengths and weaknesses. Bugs begin at a certain level, but can be levelled up using bug juice vials.

TOKENS

Tokens are a key part of Combat Bugs and can be played during battle for a strong strategic impact. Some Tokens add extra power to your bug's Attack or Defence, other more advanced Tokens will actually swap power between your bug and your opponent's. This allows you to change your attack type, reverse an opponent's attack, or execute many other strategic plays. Each player is allowed three Token plays per battle. Tokens are not used up – once collected, you will always have the Token.

VIALS

These collectables can be found in and around the environment during Dexter's adventure. Once collected, Bug Juice Vials can be added to bugs of any level, resulting in an increase of your bug's stats. Vials can be used only once on only one Combat Bug.

BUG BROWSER

Before the game begins, the Bug Browser will display the Bug Cages that you have currently available for selection. Inside each cage is a bug; you can scroll through your bugs by pressing the  and  buttons. The stats for each bug are displayed on-screen. When you find the one you want to use, press the  button to select it.

NOTE: You can also rotate your Combat Bug for a better look by pressing the  and  buttons.

Once a bug has been selected, you can choose to apply any Bug Juice Vials you've collected. You can scroll through your choices by pressing the  and  buttons. Press the  button to apply a vial. When ready, press the  button to continue to the Token Screen.

If you have collected any Tokens, you will be able to use them now. Press the  and  buttons to cycle through your available Tokens and press the  button to select and confirm your choice. Once you've selected your Tokens, they are moved into positions similar to the positions they will take on the Battle Screen. Press the  button to begin the battle!

GAMEPLAY

When you are ready to pit your Combat Bug against an opponent, gameplay follows three phases. The bugs continue to battle until one has lost all its health.

Phase 1: Select Attack

During this phase, you can cycle between three attack types, each of which defeats one of the others in a rock, paper, scissors type of contest. The three attack types are Spit (projectile), Claw (melee) and Trap (ambush). Spit defeats Ambush, Ambush defeats Claw, and Claw defeats Spit. Cycle between the three attacks types using the  and  buttons and choose your attack by pressing the  button.

Phase 2: Choose Power

Next, you must attempt to maximise your bug's Attack and Defence power. The two bars that surround the attack selection represent the Attack (yellow) and Defence (blue) strengths of the bug for that attack type. The white line is placed at the high point of attack power. Press the  button to initiate the Strength Meter. The objective is to stop the Strength Meter as close as possible to the white line, which will give your bug maximum power.

Phase 3: Opponent's Attack Revealed / Token Play

The final phase will reveal your opponent's attack, and the big red scratch marks indicate which bug is the loser. However, it's not over yet! Your Tokens now appear above the 'Spinner' on the right of the screen. Press the  or  button to select from your available Tokens and press the  button to use them. You can choose to play one or all of the tokens (or none) in order to influence the ultimate outcome of the battle. Tokens must be played before the timer counts down, and their effects occur in real time – your play is immediately revealed to your opponent and vice versa (your opponent's tokens are shown on the left).

Once all tokens are played, the final attack is played and the round is complete. This continues until one of the bugs resigns or is defeated.

PLAYING AGAINST A FRIEND

In Ad Hoc Mode, Wireless (WLAN) functionality enables the PSP™ systems of two DAXTER™ players to communicate directly with each other. Once a Wireless (WLAN) connection has been established, players can engage in a head-to-head game of Bug Combat.

NOTE: This title does not support the use of all characters available within the PSP™ Nickname setting. When displaying the PSP™ Nickname in-game, all unsupported characters will be displayed as a '?'.

SETTING UP

Before starting an Ad Hoc Mode game, ensure that both players set up their PSP™ systems as instructed below.

Ensure both players have saved data present

Both players must insert a Memory Stick Duo™ containing a DAXTER™ save file.

Specify the same settings for Ad Hoc Mode

Using the PSP™ system's Home Menu all players should select 'Settings', then 'Network Settings', and set 'Ad Hoc Mode' to 'Automatic'. If the 'Automatic' setting does not enable everyone to establish a connection, all players should then select either 'Ch1', 'Ch6', 'Ch11' (i.e. everyone should use the same setting).

Set the WLAN switch to 'ON'

Slide the WLAN switch to the ON position before play. This switch must be left in the ON position whilst playing.

Stay close together

While you're playing, the two PSP™ systems should be kept as close together as possible.

BEGINNING A TWO PLAYER GAME

After selecting Bug Combat from the Main Menu, choose Host Two Player Bug Combat to set up your own multiplayer battle, or join a game that has already been created by choosing Connect to Bug Combat Host.

FRANÇAIS

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder la progression et les paramètres de jeu, insérer un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP™. Il est possible de charger des données de jeu à partir du même Memory Stick Duo™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données sauvegardées de DAXTER™. S'assurer qu'il y a assez d'espace libre sur le Memory Stick Duo™ avant de commencer à jouer.

L'espace minimum requis pour sauvegarder des données de DAXTER™ dépend de la capacité du Memory Stick Duo™ inséré. Sont référencées ci-dessous les différentes capacités des Memory Stick Duo™ officiels ainsi que leur espace minimum requis :

32MB – 128MB	= 112KB
256MB – 2GB	= 160KB

FUNCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.



PARTAGE DE JEU

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de [PSP™Game] inséré dans leur système PSP™.



MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, se reporter au mode d'emploi du système PSP™.

REMARQUE : DAXTER™ est compatible avec le mode Ad Hoc uniquement.

TOUCHES DIRECTIONNELLES – DÉPLACEMENT

Dans ce manuel, ↑, ↓, ←, →, etc. correspondent, sauf indication contraire, à la fois aux touches directionnelles et au pad analogique.

COMMANDES PAR DÉFAUT

COMMANDES DANS LES MENUS

Parcourir les éléments du menu	touches directionnelles
Sélectionner un élément du menu	touche X
Écran précédent /Annuler	touche O

COMMANDES DE DAXTER

MOUVEMENTS DE BASE



Marcher /Courir /Grimper
Orienter la caméra vers la gauche
Orienter la caméra vers la droite
Réinitialiser caméra
Vue libre /Vue à la 1ère personne
Regarder autour de soi (en Vue libre)
Quitter Vue libre
Sauter
Faire un double saut
Passer discrètement /Ramper (activer /désactiver)
Donner un coup de tapette
Afficher les stats du jeu
Mettre le jeu en pause

pad analogique
touche **L**
touche **R**
touche **L** + touche **R**
touche ↑
pad analogique
touche ↓
touche X
touche X, puis touche X
touche Δ
touche □
touche SELECT (sélection)
touche START (mise en marche)

REMARQUE : par défaut, tu dois utiliser le pad analogique pour déplacer Daxter. Si tu préfères le déplacer à l'aide des touches directionnelles, sélectionne **Commandes** dans le menu **Options**, puis choisis **Touches directionnelles**. Lorsque tu utilises les touches directionnelles, tu peux accéder au mode **Vue libre** en appuyant sur le pad analogique ↑.

ATTAQUES AVANCÉES DE DAXTER

Pour que Daxter puisse exécuter des attaques avancées avec sa tapette électrique, tu dois les débloquent en terminant des niveaux **Rêve spéciaux**. Tu trouveras plus d'informations sur les niveaux **Rêve** plus loin dans ce manuel.

Coup vrillé de tapette en l'air	touche X, puis touche ○
Uppercut	touche ○, puis touche X
Attaque plongeante	touche X, touche ○, puis touche ○
Attaque combo	touche ○, touche ○, puis touche ○

REMARQUE : une fois que tu as obtenu le coup vrillé de tapette en l'air, tu ne peux plus faire d'attaques plongeantes.

PULVÉRISATEUR

Au début de cette aventure, Daxter ne dispose que de sa petite tapette pour lutter contre les **Metal Bugs**. Mais très vite, un pulvérisateur ultra pratique viendra compléter l'arsenal de notre Beloutre qui pourra alors mettre ses ennemis **K.-O.** Avec les super améliorations du pulvérisateur, tu vas bien t'éclater !

Tirer avec le pulvérisateur	touche ○ (appuyer brièvement)
Pulvériser longuement	touche ○ (maintenir appuyée)
Planer avec le pulvérisateur	touche X, puis touche ○ (maintenir appuyée)

VÉHICULES

Au cours de la partie, Daxter aura la possibilité de piloter différents Zoomers. Même si certains d'entre eux possèdent certaines particularités, comme vaporiser de l'insecticide ou permettre à une deuxième personne de monter à bord, ils se commandent tous de la même façon.

Diriger	pad analogique
Orienter la caméra vers la gauche / droite (à l'arrêt)	touches L et R
Accélérer	touche X
Freiner / Reculer	touche □
Pulvériser / Tirer	touche R ou touche ○
Faire un saut rapide	touche L (appuyer brièvement) + touche X (maintenir appuyée)
Descendre	touche △

REMARQUE : pour descendre d'un Zooter, tu dois te trouver au-dessus d'une aire de lancement.

DÉMARRAGE

Dans le menu principal, appuie sur les touches **↑** et **↓** pour sélectionner l'une des options suivantes et appuie sur la touche **X** pour valider ton choix.

Nouvelle partie	Commencer une nouvelle partie de DAXTER™
Charger partie	Charger une partie précédemment sauvegardée sur le Memory Stick Duo™
Supprimer les données sauvegardées	Supprimer tous les fichiers de DAXTER™ précédemment sauvegardés sur le Memory Stick Duo™
Combat d'insectes	Au fil des aventures de Daxter, collectionne des « Insectes de combat » spéciaux et d'autres objets, puis utilise-les lors de face-à-face avec des concurrents IA ou dans des combats multijoueurs contre tes amis en mode Ad Hoc.

AUTO-SAUVEGARDE

Quand tu joues à DAXTER™, une icône de sauvegarde apparaît à l'écran pour t'indiquer qu'une sauvegarde de ta progression est en cours. Lorsque cette icône est affichée, tu ne dois pas retirer le Memory Stick Duo™ ou éteindre le système PSP™.

REMARQUE : si le Memory Stick Duo™ est retiré ou remplacé en cours de partie, la fonction d'auto-sauvegarde sera désactivée. Pour la réactiver, accéder à l'option Auto-sauvegarde à partir du menu Options du jeu.

CHARGER UNE PARTIE SAUVEGARDÉE

Si tu veux reprendre une partie précédemment sauvegardée sur le Memory Stick Duo™, sélectionne Charger partie dans le menu principal et choisis le fichier que tu souhaites charger.

ÉCRAN DE JEU



1. Jauge de santé

Daxter commence la partie avec un total de cinq barres de santé, mais il peut en gagner davantage au fil de l'aventure. À chaque fois qu'il est touché, Daxter perd une barre, ou plus si l'ennemi qui l'attaque est particulièrement méchant. Lorsque la jauge de santé est vide, la partie est terminée. Tu peux récupérer de la santé en absorbant de l'Éco verte dans les trousse de secours disséminées dans Abriville.

2. Gemmes d'insectes en or

Le nombre de gemmes d'insectes en or en ta possession.

3. Orbes des Précurseurs

Le nombre d'orbes des Précurseurs ramassés dans les environs.

4. Jauge d'insecticide

La jauge d'insecticide indique la quantité d'insecticide restant dans le pulvérisateur de Daxter. Lorsque celle-ci est vide, tu dois trouver de l'insecticide pour pouvoir utiliser à nouveau le pulvérisateur.

5. Carte de la ville

La carte de la ville t'aide à te diriger dans les rues d'Abriville. La flèche verte indique la position de Daxter et la direction dans laquelle il regarde. Les icônes montrent la destination de sa prochaine mission.

INSECTICIDE

Très utiles pour mettre les Metal Bugs K.-O., les particules de cet insecticide vert sont dissimulées dans le décor. Une particule d'insecticide remplit un quart du pulvérisateur de Dexter.

CAGES

Elles contiennent des insectes de combats et sont à découvrir dans Abriville !

CARTES DE COMBAT

Ces cartes ont énormément de valeur puisqu'elles permettent d'élaborer des stratégies redoutables dans le mini jeu de combat d'insectes.

FIOLE DE JUS D'INSECTE

Éparpillées dans la ville, ces fioles permettent de rendre les insectes de combat de Dexter plus puissants.

REMARQUE : tu trouveras plus d'informations sur les insectes de combat plus loin dans ce manuel.

MISSIONS

Pour survivre et avoir une chance de sauver Jak, il faut accomplir des missions. Malheureusement, le rôle d'exterminateur de Metal Bug n'est pas aussi simple à tenir qu'il en a l'air. Chaque nouvelle mission est plus dangereuse que la précédente et les insectes sont de plus en plus gros et méchants.

DÉROULEMENT DES MISSIONS

Pendant la première partie de ses aventures, Dexter gagne ses galons d'exterminateur, ce qui va lui permettre de naviguer librement dans Abriville à la recherche de Jak. Osmo, le patron de Dexter, lui confie différentes tâches à accomplir dans la ville. Quand l'Éclair orange commence à sentir qu'un plan maléfique est en marche, il décide de prendre les choses en main.

Au fil du jeu, des icônes apparaîtront sur la carte de la ville pour t'indiquer les destinations importantes. À chacun de ces endroits, quelqu'un t'attendra pour te confier une mission. La plupart du temps, tu peux recommencer les niveaux que tu as déjà terminés pour trouver plus d'orbes des Précurseurs ou pour te défouler en donnant une bonne raclée aux Metal

Bugs. La carte de la ville est l'élément indispensable qui te permet de savoir à quel endroit d'Abriville tu dois te rendre.

NIVEAUX RÊVE

Tu connais Daxter et ses histoires à dormir debout ? Eh bien ça continue, même quand il rêve ! Aide Daxter à remporter la victoire dans un tas de rêves tous plus étranges les uns que les autres !

Les orbes des Précurseurs permettent de débloquent des niveaux Rêve. Une fois que Daxter a collecté la quantité d'orbes requise, un niveau Rêve est débloqué. Pour accéder aux niveaux Rêve disponibles, Daxter doit sauter dans son lit et faire un petit somme dans l'arrière boutique. Tu peux recommencer les niveaux Rêve autant de fois que tu veux pour améliorer ton score et obtenir de plus belles médailles.

Dans chaque niveau Rêve, tu dois appuyer de façon synchronisée sur les touches correspondant aux icônes qui apparaissent à l'écran.

MENU DE PAUSE

Appuie sur la touche START (mise en marche) pour mettre le jeu en pause. Le menu de pause t'indique par exemple le nombre d'orbes des Précurseurs et de gemmes d'insectes en or que tu as ramassés et te donne une brève description de la mission en cours.

Pour sélectionner les options suivantes, appuie sur la touche **↑** ou **↓**, puis sur la touche **ⓧ**.

Continuer	Revenir à la partie en cours
Sauvegarder partie	Sauvegarder ta progression
Charger partie	Charger une partie précédemment sauvegardée sur le Memory Stick Duo™
Supprimer les données sauvegardées	Supprimer tous les fichiers de DAXTER™ précédemment sauvegardés sur le Memory Stick Duo™
Sortir du niveau	Quitter la partie en cours et revenir au menu principal
Options	Accéder au menu Options pour modifier la configuration des commandes, du jeu et du son
Secrets	Se connecter au jeu PlayStation®2 Jak™ X ou accéder aux autres secrets débloqués

REMARQUE : en connectant ton système PSP™ à une console PlayStation®2 dans laquelle est inséré un disque de Jak™ X (vendu séparément), tu peux accéder à des fonctions supplémentaires. Connecte ton système PSP™ à la PlayStation®2 à l'aide d'un câble USB. Dans le menu de pause de DAXTER™, sélectionne l'option Secrets, puis choisis Connexion à Jak™ X. Tu devras ensuite sélectionner Rechercher les personnages secrets dans le magasin secret de Jak™ X.

COMBAT D'INSECTES

Le combat d'insectes est un mini jeu qui te permet de gagner des insectes de combat spéciaux, de les entraîner, de t'en occuper et de les opposer à des adversaires dans des face-à-face. Pour faire un combat d'insectes, sélectionne l'option correspondante dans le menu principal.

Après avoir sélectionné Combat d'insectes dans le menu principal, fais ton choix parmi les options suivantes et appuie sur la touche  pour valider.

Connexion à l'hôte de la partie de combat d'insectes Participer à un combat organisé par un ami

Livrer un combat d'insectes Participer à un combat rapide contre un insecte IA

Héberger une partie de combat d'insectes Organiser ton propre combat multijoueur

REMARQUE : les options Connexion à l'hôte de la partie de combat d'insectes et Héberger une partie de combat d'insectes à deux joueurs utilisent le mode Ad Hoc (fonction sans fil (WLAN) du système PSP™). Tu trouveras plus d'informations sur les parties en mode Ad Hoc plus loin dans ce manuel.

INSECTES

Il existe des centaines d'espèces d'insectes de combat à Abriville, et chacune d'elle possède ses points forts et ses faiblesses. À la base, les insectes ont un certain niveau qui peut évoluer grâce aux fioles de jus d'insectes.

CARTES

Les cartes sont à utiliser pendant les combats d'insectes pour un effet stratégique garanti ! Certaines cartes rendent ton insecte plus performant en attaque ou en défense, d'autres

plus avancées te permettent d'échanger les pouvoirs de ton insecte avec ceux de son adversaire. Grâce à ces cartes, tu peux changer ton type d'attaque, renvoyer son attaque à un adversaire ou mettre en place de nombreuses stratégies. Chaque joueur a le droit d'utiliser trois cartes par combat. Les cartes obtenues ne sont pas jetables, elles restent en ta possession jusqu'à la fin du jeu.

FIOLES

Au fur et à mesure des aventures de Daxter, tu pourras trouver des fioles disséminées dans le décor. Une fois que tu as ramassé une fiole de jus d'insecte, tu peux l'attribuer à un insecte de n'importe quel niveau pour améliorer ses statistiques. Chaque fiole est à usage unique et ne peut être utilisée que sur un seul insecte de combat.

FAIRE DÉFILER LES INSECTES DE COMBAT

Avant de commencer à jouer, tu peux afficher toutes les cages disponibles. Chaque cage renferme un insecte. Tu peux faire défiler tes insectes en appuyant sur les touches  et . Les statistiques de chaque insecte sont affichées à l'écran. Une fois que tu as trouvé l'insecte de ton choix, appuie sur la touche  pour le sélectionner.

REMARQUE : pour mieux voir ton insecte de combat, tu peux le faire pivoter en appuyant sur les touches  et .

Une fois que tu as sélectionné un insecte, tu peux décider de lui attribuer l'une des fioles de jus d'insecte que tu as ramassées. Fais défiler les fioles en appuyant sur les touches  et . Appuie sur la touche  pour attribuer la fiole. Lorsque tu es prêt, appuie sur la touche  pour passer à l'écran des cartes.

Si tu as ramassé des cartes, c'est ici que tu vas pouvoir les utiliser. Appuie sur les touches  et  pour parcourir les cartes disponibles et appuie sur la touche  pour les sélectionner et valider ton choix. Une fois que tu as choisi tes cartes, elles prennent la position qu'elles auront sur l'écran de combat. Appuie sur la touche  pour commencer le combat.

DÉROULEMENT

Quand tu estimes que ton insecte de combat est prêt à affronter un adversaire, le jeu se déroule en trois étapes. Les insectes s'affrontent jusqu'à ce que la santé de l'un d'entre eux soit épuisée.

Étape 1 : sélection de l'attaque

Au cours de cette étape, tu dois faire ton choix parmi trois types d'attaque : l'attaque venin (projectile), l'attaque coup de griffe (corps à corps) et l'attaque piège (embuscade). Chaque attaque en bat une autre, à la manière du jeu pierre, papier, ciseaux. Le venin bat le piège, le piège bat le coup de griffe et le coup de griffe bat le venin. Navigue parmi les trois types d'attaque à l'aide des touches ◀ et ▶ et sélectionne celle que tu veux en appuyant sur la touche X.

Étape 2 : choix de la puissance

Tu dois ensuite optimiser la puissance d'attaque et de défense de ton insecte. Les deux barres à l'écran représentent la puissance d'attaque (jaune) et de défense (bleu) de ton insecte pour le type d'attaque choisi. La ligne blanche représente la puissance maximum de l'attaque. Appuie sur la touche X pour lancer l'indicateur de puissance. L'objectif consiste à arrêter l'indicateur le plus près possible de la ligne blanche pour que ton insecte dispose d'un max de puissance.

Étape 3 : révélation de l'attaque de l'adversaire /utilisation des cartes

Lors de la dernière étape, tu découvres l'attaque choisie par ton adversaire. Les griffures rouges désignent l'insecte perdant. Mais ce n'est pas fini pour autant ! Tes cartes apparaissent au-dessus de « la roue » à droite de l'écran. Appuie sur la touche ↑ ou ↓ pour faire ton choix parmi les cartes disponibles et appuie sur la touche X pour les utiliser. Pour changer l'issue du combat, tu peux choisir de jouer une seule carte, toutes tes cartes ou aucune. Les cartes doivent être jouées avant la fin du temps imparti et leur effet est visible en temps réel. Ton adversaire voit immédiatement ce que tu as joué, et vice versa (les cartes de ton adversaire apparaissent sur le côté gauche).

Une fois que toutes les cartes ont été jouées, l'attaque finale vient mettre un terme à la manche. Le combat continue jusqu'à ce que l'un des insectes perde ou abandonne.

JOUER CONTRE UN AMI

En mode Ad Hoc, les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à deux joueurs de DAXTER™ de relier leurs systèmes PSP™. Une fois la connexion sans fil (WLAN) établie, les joueurs peuvent s'affronter dans des combats d'insectes en face à face.

REMARQUE : ce jeu ne supporte pas tous les caractères disponibles lors du choix du pseudo PSP™. À l'écran, ceux-ci seront donc remplacés par « ? ».

INSTALLATION

Avant de commencer une partie en mode Ad Hoc, s'assurer que les deux joueurs ont installé leur système PSP™ comme indiqué dans ce manuel.

S'assurer que les deux joueurs ont des données sauvegardées

Les deux joueurs doivent insérer un Memory Stick Duo™ contenant un fichier de DAXTER™.

Choisir des paramètres identiques en mode Ad Hoc

Dans le menu Home (accueil) de leur système PSP™, tous les joueurs doivent sélectionner Paramètres, puis Paramètres réseau et régler le Mode Ad Hoc sur Automatique. Si la valeur Automatique ne permet pas à tout le monde d'établir une connexion, tous les joueurs doivent alors sélectionner Canal % 1, Canal % 6 ou Canal % 11 (tous les joueurs doivent utiliser le même réglage).

Mettre l'interrupteur WLAN sur 'ON'

Mettre l'interrupteur WLAN en position ON avant de commencer à jouer. L'interrupteur doit rester dans cette position pendant toute la durée de la partie.

Ne pas s'éloigner

Pendant la partie, les systèmes PSP™ des deux joueurs doivent rester le plus proche possible.

COMMENCER UNE PARTIE À DEUX JOUEURS

Après avoir choisi Combat d'insectes dans le menu principal, sélectionne Héberger une partie de combat d'insectes à deux joueurs pour organiser ton propre combat multijoueur ou Connexion à l'hôte de la partie de combat d'insectes pour rejoindre une partie existante.

DEUTSCH

MEMORY STICK DUO™

Um deine Spieleinstellungen und deinen Spielfortschritt zu speichern, musst du den Memory Stick Duo™ in den MEMORY STICK DUO™ -Steckplatz des PSP™-Systems stecken. Gespeicherte Spieldaten lassen sich von diesem oder einem beliebigen anderen Memory Stick Duo™ mit zuvor gespeicherten DAXTER™-Spieldaten laden. Vergewissere dich vor Spielbeginn, dass genug freier Speicherplatz auf deinem Memory Stick Duo™ vorhanden ist.

Wie viel freier Speicherplatz zum Speichern von DAXTER™-Daten mindestens benötigt wird, hängt von der Kapazität des eingesteckten Memory Stick Duo™ ab. Hier siehst du, wie viel Speicherplatz bei Memory Stick Duo™-Geräten mit unterschiedlicher Speicherkapazität mindestens nötig ist:

32MB – 128MB = 112KB

256MB – 2GB = 160KB

WIRELESS (WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, die die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, kannst du über eine Verbindung zu einem Wireless Local Area Network (WLAN) mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



AD-HOC-MODUS

Der Ad-hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



GAME SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP™-Game in ihr PSP™-System eingelegt haben.



INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes findest du im Benutzerhandbuch deines PSP™-Systems.

HINWEIS: DAXTER™ unterstützt nur den Ad-Hoc-Modus.

RICHTUNGSTASTEN – BEWEGUNG

In dieser Anleitung werden die Zeichen ↑, ↓, ←, → usw. verwendet, um sowohl die Richtungen der Richtungstasten als auch des Analog-Pads zu bezeichnen, sofern es nicht anders angegeben wird.

STANDARDSTEUERUNG

STEUERUNG DER MENÜ-BILDSCHIRME

Navigation / zwischen Menüeinträgen wechseln

Markierten Menüeintrag auswählen

Vorherige Anzeige / abbrechen

Richtungstasten

ⓧ-Taste

○-Taste

DAXTERS GRUNDBEWEGUNGEN

DAXTER-STEUERUNG



Gehen/rennen/klettern

Kamera nach links drehen

Kamera nach rechts drehen

Kamera zurücksetzen

Freie Sicht/Ego-Kamera

Umsehen (bei der freien Sicht)

Freie Sicht verlassen

Springen

Doppelsprung

Schleichen/kriechen (ein-/ausschalten)

Schlagen

Spielstatistiken

Pause

Analog-Pad

L-Taste

R-Taste

L-Taste plus **R**-Taste

↑-Taste

Analog-Pad

↓-Taste

×-Taste

×-Taste von ×-Taste

△-Taste

□-Taste

SELECT Taste

START Taste

HINWEIS: wird Daxter über das Analog-Pad bewegt.

Du kannst die Steuerung aber auch auf die Richtungstasten legen, indem du im Optionen-Menü zu „Steuerung“ gehst und dann „Steuerung mit Richtungstasten“ auswählst. Bei der Steuerung mit den Richtungstasten gelangst du in die freie Sicht, indem du das Analog-Pad nach  drückst.

DAXTERS SPEZIALANGRIFFE

Bevor Daxter diese Spezialangriffe mit seiner elektrischen Fliegenklatsche ausführen kann, muss er sie sich erst verdienen, indem er spezielle Traumsequenzen bewältigt.

Mehr Informationen zu Traumsequenzen findest du weiter hinten in diesem Handbuch.

Gedrehter Sprungschlag -Taste gefolgt von -Taste

Aufwärtsschlag -Taste gefolgt von -Taste

Abtauch-Schlag -Taste gefolgt von -Taste gefolgt von -Taste

Komboangriff -Taste gefolgt von -Taste gefolgt von -Taste

HINWEIS: „Abtauch-Schläge“ können nicht mehr ausgeführt werden, sobald der „Gedrehte Sprungschlag“ erworben wurde.

SPRÜHWAFFE

Zu Beginn seines Abenteuers steht Daxter im Kampf gegen die Metallwanzen nur seine zischende Fliegenklatsche zur Verfügung. Doch schon bald bekommt unser Ottsel eine praktische Sprühwaffe für sein Waffenarsenal, mit der er seine Feinde kurzzeitig betäuben kann. Und mit den tollen Upgrades kann diese Waffe ziemlich coole Sachen machen.

Spray-Schuss -Taste (antippen)

Spray-Strahl -Taste (halten)

Schweben und Sprühen -Taste, gefolgt von -Taste (halten)

FAHRZEUGE

Daxter darf im Laufe des Spiels eine Vielzahl von Zoomern fliegen. Einige Zoomer haben ganz spezielle Fähigkeiten, zum Beispiel können sie Insektenspray versprühen oder einen weiteren Insassen mitnehmen. Die Steuerung ist jedoch bei allen Zoomern ähnlich.

Lenken	Analog-Pad
Kamera nach link/rechts drehen (bei angehaltenem Zoomer)	L und R -Tasten
Bremsen/rückwärts	X -Taste
Sprühen/Waffe feuern	□ -Taste
Schneller Hüpfer	R -Taste oder ○ -Taste
Quick Hop	L -Taste (antippen) plus X -Taste (halten)
Aussteigen	△ -Taste

HINWEIS: Aus manchen Zoomern kannst du nur aussteigen, wenn das Fahrzeug über einem Startfeld schwebt.

SPIELSTART

Markiere im Hauptmenü mit **↑** und **↓** eine der folgenden Optionen und bestätige deine Wahl dann mit der **X**-Taste.

Neues Spiel	So kannst du DAXTER™ ganz von vorn beginnen.
Spiel laden	Lädt ein zuvor auf Memory Stick Duo™ gespeichertes Spiel.
Spieldaten löschen	Löscht alle zuvor auf Memory Stick Duo™ gespeicherten DAXTER™-Dateien.
Wanzenkampf	Sammle im Laufe von Daxters Abenteuer spezielle „Kampfwanzen“ und andere wertvolle Objekte, die du dann gegen computergesteuerte Herausforderer oder in Mehrspieler-Wettkämpfen im Ad-Hoc-Modus gegen deine Freunde einsetzen kannst.

AUTOMATISCHE SPEICHERFUNKTION

Während des Spiels taucht ab und zu ein spezielles Speichersymbol auf. Das heißt, dass dein Spielstand gerade gespeichert wird. Wenn dieses Symbol angezeigt wird, darfst du **AUF KEINEN FALL** den Memory Stick Duo™ entfernen oder das PSP™-System ausschalten.

HINWEIS: Wenn du während des Spiels den Memory Stick Duo™ entfernst oder ersetzt, wird die automatische Speicherfunktion deaktiviert. Über die Automatische Speicherfunktion im Spieloptionen-Menü kannst du sie wieder aktivieren.

HINWEIS: Wenn sich auf deinem Memory Stick Duo™ eine DAXTER™-Speicherdatei befindet, werden weitere 160 KB freier Speicherplatz benötigt, damit die automatische Speicherfunktion verwendet werden kann. Speichere deinen Spielfortschritt manuell, falls dieser Speicherplatz nicht zur Verfügung steht.

EIN GESPEICHERTES SPIEL LADEN

Wenn du ein bereits auf Memory Stick Duo™ gespeichertes Spiel fortsetzen möchtest, dann wähle im Hauptmenü die Option „Spiel laden“ und such dir dann die Datei aus, die du laden möchtest.

DER SPIELBILDSCHIRM



1. Gesundheitsanzeige

Zu Beginn besitzt Daxter insgesamt fünf Gesundheitsbalken, er kann jedoch im Laufe seines Abenteuers noch mehr dazu bekommen. Jedes Mal, wenn er Schaden nimmt, verliert er einen Balken und wenn der angreifende Feind besonders fies ist sogar noch mehr. Sobald seine Gesundheitsanzeige leer ist, ist das Spiel vorbei. Du kannst seine Gesundheit wieder auffüllen, indem du grünes Eco aus Gesundheitsbonussen aufnimmst, die du in und um Haven City herum findest.

2. Metallwanzensteine

Die Anzahl der Metallwanzensteine, die du an deinem aktuellen Standort besitzt.

3. Precursor-Kugeln

Die Anzahl der bisher in diesem Gebiet gesammelten Precursor-Kugeln.

4. Sprühanzeige

Die Sprühanzeige gibt an, wie viel Insektenspray noch in Daxters Sprühwaffe vorhanden ist. Wenn diese Anzeige leer ist, kannst du die Sprühwaffe nicht mehr benutzen, sondern musst erst wieder Insektenspray sammeln.

5. Stadtkarte

Die Stadtkarte hilft dir dabei, dich in den Straßen von Haven City zurechtzufinden. Der grüne Pfeil zeigt Daxters aktuelle Position und Blickrichtung an. An den Symbolen erkennst du, wo du für deine nächste Mission hin musst.

INSEKTENSPRAY

Damit kannst du Metallwanzen betäuben. Tröpfchen dieses giftigen grünen Sprays sind überall zu finden. Ein Tröpfchen Insektenspray füllt Daxters Sprühwaffen-Anzeige zu einem Viertel wieder auf.

WANZENKÄFIGE

Darin befinden sich Kampfwanzen und sie sind in ganz Haven City heiß begehrt!

KAMPFSPEZIALGEGENSTAND

Diese unglaublich wertvollen Gegenstände sind der Schlüssel zu einer siegreichen Strategie im Kampfwanzen-Minispiel.

WANZensaftFLÄSCHCHEN

Diese Fläschchen, die überall in der Stadt verstreut sind, verleihen Daxters Kampfwanzen neue Kraft.

HINWEIS: Mehr Informationen zu Kampfwanzen findest du weiter hinten in diesem Handbuch.

MISSIONEN

Daxter muss Missionen und Aufträge ausführen, um sein Überleben zu sichern und letztendlich auch Jak zu retten. Unglücklicherweise ist der Beruf des Metallwanzenvernichters nicht gerade das reinste Zuckerschlecken – eine Mission ist gefährlicher als die andere und die Wanzen scheinen auch immer größer und fieser zu werden.

MISSIONSAUFBAU

Im ersten Teil seines Abenteuers muss sich Daxter erst mal als Kammerjäger verdingen, um Haven City auf der Suche nach Jak gründlich durchkämmen zu können. Osmo, Daxters Boss, schickt ihn zu verschiedenen Aufträgen in der ganzen Stadt, doch nach einer Weile kommt Daxter der schlimme Verdacht, dass da eine ganz üble Intrige gesponnen wird. Und ab da nimmt er die Dinge selbst in die Hand.

Während du durch das Spiel voranschreitest, erscheinen Symbole auf der Stadtkarte, die wichtige Punkte anzeigen. An jedem dieser Punkte wartet jemand auf dich, der dich auf

eine neue Mission schickt. Meistens kannst du dann bereits bewältigte Levels noch einmal spielen, um noch mehr Precursor-Kugeln zu sammeln oder den Metallwanzen noch eins extra überzubraten. Die Stadtkarte ist ein wichtiges Hilfsmittel und sagt dir immer, wo du in Haven City als nächstes hin musst.

TRAUMSEQUENZEN

Daxter ist immer schnell bei der Hand, wenn es darum geht, eine Geschichte oder Situation auszuschmücken. Sein Seemannsgarn ist nicht nur was für wache Stunden. Hilf Daxter dabei, in einer Vielzahl von unglaublichen und extrem seltsam anmutenden Träumen den Sieg davon zu tragen!

Traumsequenzen werden mithilfe von Precursor-Kugeln freigeschaltet. Sobald Daxter die erforderliche Anzahl gesammelt hat, wird eine Traumsequenz verfügbar. Um eine freigeschaltete Traumsequenz zu spielen, muss sich Daxter in sein Bettchen hinten im Laden kuscheln und ein Nickerchen machen. Freigeschaltete Traumsequenzen kannst du immer wieder spielen, um ein noch höheres Ergebnis zu erzielen und bessere Medaillen zu gewinnen.

In den einzelnen Traumsequenzen musst du aufpassen, dass du genau im richtigen Moment die richtigen Tasten und/oder Richtungstasten drückst, wenn die entsprechenden Tastensymbole auf dem Bildschirm erscheinen.

PAUSEMENÜ

Mit der START Taste kannst du das Spiel unterbrechen und eine Pause einlegen. Im Pausemenü findest du folgende Informationen: Die Anzahl der gesammelten Precursor-Kugeln und Metallwanzensteine sowie eine kurze Beschreibung von Daxters aktueller Mission.

Mit den Tasten  oder , gefolgt von der -Taste, kannst du auch die folgenden Optionen auswählen:

Fortfahren	Damit setzt du das Spiel fort.
Spiel speichern	So speicherst du deinen Spielstand.
Spiel laden	Lädt ein zuvor auf Memory Stick Duo™ gespeichertes Spiel.
Gespeicherte Daten löschen	Löscht alle zuvor auf Memory Stick Duo™ gespeicherten DAXTER™ Daten.
Level beenden	Damit verlässt du das aktuelle Spiel und kehrst zum Hauptmenü zurück.
Optionen	Im Optionenmenü kannst du die Konfigurationen von Steuerung, Spiel und Sound verändern.
Geheimnisse	Über diese Option kannst du eine Verbindung zu dem PlayStation®2-Spiel „Jak™ X“ herstellen oder auf andere geheime Dinge zugreifen, die du freigeschaltet hast.

HINWEIS: HINWEIS: Wenn du dein PSP™-System mit einer PlayStation®2-Konsole mit eingelegter Jak™-X-DVD/CD-ROM (separat erhältlich) verbindest, bekommst du zusätzliche Funktionen. Schließe dein PSP™-System mithilfe eines USB-Kabels an die PlayStation®2-Konsole an. Wähle dann im DAXTER™-Pause-Menü die Option Geheimnisse und danach „Mit Jak™ X verbinden“. Anschließend musst du noch im Jak™-X-Geheimnisladen „Nach geheimen Charakteren suchen“.

WANZENKAMPF

Der Wanzenkampf ist ein Minispiel, bei dem du spezielle Kampfwanzen sammeln, trainieren und pflegen kannst, um sie dann im Kampf gegen deine Gegner antreten zu lassen. Den Wanzenkampf kannst du über das Hauptmenü auswählen.

Nachdem du im Hauptmenü den Wanzenkampf ausgewählt hast, kannst du aus folgenden Optionen wählen. Drücke zur Bestätigung die -Taste.

Mit Kampfwanzen-Host	Nimm an einem Kampf teil, verbunden der von einem Freund ausgerichtet wird.
Einzelspieler-Wanzenkampf	Wage ein schnelles Kämpfchen gegen eine computergesteuerte Wanze.
Kampfwanzenspiel für zwei Spieler ausrichten	Richte dir deinen eigenen Mehrspieler-Kampf ein.

HINWEIS Die Optionen „Mit Kampfwanzen-Host verbinden“ und „Kampfwanzenspiel für zwei Spieler ausrichten“ verwenden die Wireless-(WLAN)-Funktion „Ad-Hoc-Modus“ des PSP™-Systems. Einzelheiten über das Einrichten eines Spiels im Ad-Hoc-Modus findest du weiter hinten in diesem Handbuch.

WANZEN

In Haven City gibt es hunderte bekannte Spezies von Kampfwanzen und jede davon hat unterschiedliche Stärken und Schwächen. Am Anfang haben die Wanzen bestimmte Eigenschaften, doch mithilfe von Wanzensaftfläschchen können diese verbessert werden.

SPEZIALGEGENSTÄNDE

Spezialgegenstände sind ein wichtiger Aspekt der Kampfwanzen. Sie können während eines Kampfes eingesetzt werden und haben große strategische Wirkung. Manche Spezialgegenstände verstärken den Angriff oder die Verteidigung deiner Wanze. Andere, bessere Spezialgegenstände bewirken, dass die Kräfte deiner Wanze mit der eines Gegners vertauscht werden. So kannst du deine Angriffsart wechseln, den Angriff eines Gegners umkehren, und noch viele andere strategische Schachzüge ausführen. Pro Kampf darf jeder Spieler drei Spezialgegenstände haben. Spezialgegenstände nutzen sich nicht ab – wenn du sie einmal hast, kannst du immer darüber verfügen.

FLÄSCHCHEN

Wanzensaftfläschchen findest du in der Umgebung verstreut während Daxters Abenteuer. Sobald du sie eingesammelt hast, kannst du sie für Wanzen jedes Levels einsetzen, um deren Statistiken zu verbessern. Ein Fläschchen kann nur einmal und auch nur für eine Kampfwanze benutzt werden.

WANZEN-SUCHER

Vor Spielbeginn erscheinen im Wanzen-Sucher sämtliche Wanzenkäfige, die dir derzeit zur Auswahl stehen. In jedem Käfig befindet sich eine Wanze und mit  und  kannst du von einer Wanze zur nächsten blättern. Die Statistiken jeder Wanze werden auf dem Bildschirm angezeigt. Wenn du eine findest, die du benutzen möchtest, wählst du sie mit der -Taste aus.

HINWEIS: Mit den Tasten  und  kannst du deinen Wanzen-Sucher auch drehen, damit du die Wanzen besser siehst.

Wenn du eine Wanze ausgewählt hast, kannst du ihr, wenn du möchtest, die Wanzensaftfläschchen zuweisen, die du gesammelt hast. Mit  und  blätterst du die Fläschchen durch und mit der -Taste weist du ihr eins zu. Wenn du fertig bist, gelangst du mit der -Taste weiter zum Spezialgegenstände-Bildschirm.

Falls du Spezialgegenstände gesammelt hast, kannst du diese jetzt benutzen. Blättere mit  und  durch die verfügbaren Spezialgegenstände und wähle mit der -Taste aus. Sobald du dir deine Spezialgegenstände ausgesucht hast, wandern sie an ähnliche Positionen wie die, an denen sie sich auf dem Kampf-Bildschirm befinden werden. Mit der -Taste startest du den Kampf!

SPIELVERLAUF

Wenn du bereit bist, deine Kampfwanze gegen einen Gegner antreten zu lassen, verläuft das Spiel in drei Phasen. Die Wanzen kämpfen so lange, bis eine von ihnen ihre Gesundheit verbraucht hat.

Phase 1: Angriff wählen

In dieser Phase kannst du zwischen drei Angriffsarten hin und her wechseln, von denen jede einer anderen überlegen ist, so wie in dem Spiel „Schere, Stein, Papier“. Diese drei Angriffsarten sind: Spucken (Projektil), Krallen (Nahkampf) und Falle (Hinterhalt). Spucken siegt über Falle, Falle siegt über Krallen und Krallen siegt über Spucken. Mit den Tasten  und  wechselst du zwischen den drei Angriffsarten und mit der -Taste wählst du eine von ihnen aus.

Phase 2: Kraft wählen

Als nächstes musst du versuchen, deiner Wanze die größtmögliche Angriffs- und Verteidigungskraft zu verschaffen. Die beiden Balken neben dem gewählten Angriff stellen die Angriffs- (gelb) und Verteidigungsstärke (blau) der Wanze für diese Angriffsart dar. Die weiße Linie kennzeichnet die maximale Angriffskraft. Mit der -Taste startest du die Stärkeanzeige. Dann musst du versuchen, die Stärkeanzeige so dicht wie möglich an der weißen Linie zu stoppen, damit deine Wanze die maximale Kraft hat.

Phase 3: Bekanntgabe des gegnerischen Angriffs / Spezialgegenstand ausspielen

In der letzten Phase wird der Angriff deines Gegners enthüllt. Die großen roten Kratzer machen deutlich, welche Wanze den Kürzeren gezogen hat. Aber der Kampf ist noch nicht vorbei! Denn jetzt erscheinen deine Spezialgegenstände über dem Rad rechts im Bildschirm. Mit  oder  wählst du einen der verfügbaren Spezialgegenstände aus und mit der -Taste benutzt du ihn. Du kannst entscheiden, ob du einen oder alle drei Spezialgegenstände (oder auch gar keinen) ausspielen möchtest, um den endgültigen Ausgang des Kampfes zu beeinflussen. Spezialgegenstände müssen ausgespielt werden, bevor ihr Timer abläuft. Ihre Auswirkungen zeigen sich in Echtzeit – dein Gegner sieht sofort, was du gespielt hast und umgekehrt (die Spezialgegenstände deines Gegners siehst du links).

Sobald alle Spezialgegenstände ausgespielt wurden, folgt der letzte Angriff und die Runde ist zu Ende. So geht es weiter, bis eine der Wanzen aufgibt oder besiegt ist.

SO SPIELST DU GEGEN EINEN FREUND

Die Wireless-(WLAN)-Funktion macht es möglich, dass im Ad-Hoc-Modus die PSP™-Systeme zweier DAXTER™-Spieler direkt miteinander kommunizieren können. Sobald eine Wireless-(WLAN)-Verbindung hergestellt wurde, können die Spieler gegeneinander im Wanzenkampf antreten.

HINWEIS: Dieses Spiel unterstützt nicht die Verwendung aller Zeichen, die in der Erstellung der PSP™-Spitznamen verfügbar sind. Wird der PSP™-Spitzname im Spiel angezeigt, erscheinen alle nicht unterstützten Zeichen als „?“.

BEVOR ES LOSGEHT

Vor dem Start eines Spiels im Ad-hoc-Modus muss sichergestellt werden, dass beide Spieler ihre PSP™-Systeme wie unten beschrieben eingerichtet haben.

Beide Spieler müssen über gespeicherte Daten verfügen

Beide Spieler müssen einen Memory Stick Duo™ mit gespeicherten DAXTER™-Daten einstecken.

Gleiche Einstellungen für den Ad-hoc-Modus festlegen

Alle Spieler sollten über das Home-Menü ihres PSP™-Systems die „Einstellungen“ wählen, dann die „Netzwerkeinstellungen“ und dort den „Ad-hoc-Modus“ auf „automatisch“ einstellen. Falls mit der Einstellung „automatisch“ nicht alle Spieler eine Verbindung herstellen können, dann sollten alle Spieler entweder „K1“, „K6“ oder „K11“ wählen (d. h. jeder sollte dieselbe Einstellung verwenden).

Den WLAN-Schalter einschalten

Vor Spielbeginn müssen die Spieler den WLAN-Schalter einschalten. Während des Spiels muss der Schalter in dieser Position bleiben.

Dicht zusammen bleiben

Während des Spiels sollten die beiden PSP™-Systeme so nah wie möglich beieinander bleiben.

SO STARTEST DU EIN SPIEL FÜR ZWEI SPIELER

Nachdem du dich im Hauptmenü für den Wanzenkampf entschieden hast, kannst du über die Option Kampfwanzenspiel für zwei Spieler ausrichten deinen eigenen Mehrspieler-Kampf erstellen oder über die Option Mit Kampfwanzen-Host verbinden an einem bereits erstellten Spiel teilnehmen.

ITALIANO

MEMORY STICK DUO™

Per salvare impostazioni e progressi di gioco inserisci un Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. I dati di gioco salvati possono essere caricati dallo stesso Memory Stick Duo™ o da qualsiasi Memory Stick Duo™ contenente dati di DAXTER™ precedentemente salvati. Prima di iniziare a giocare assicurati che ci sia sufficiente spazio libero sul Memory Stick Duo™.

La quantità minima di spazio libero necessario per salvare i dati di DAXTER™ varia a seconda della capacità del Memory Stick Duo™ inserito. La quantità minima di spazio libero necessario nei Memory Stick Duo™ ufficiali di diverse capacità è elencata qui di seguito:

Da 32MB a 128MB	= 112KB
Da 256MB a 2GB	= 160KB

FUNZIONALITÀ WIRELESS (WLAN)

I titoli software che supportano la funzionalità wireless (WLAN) permettono all'utente di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e sfidare altri giocatori attraverso una connessione wireless (WLAN) (Wireless Local Area Network).



MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzionalità wireless (WLAN) che consente a due o più sistemi PSP™ individuali di comunicare direttamente tra loro.



GIOCO CONDIVISO

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso che consente all'utente di condividere specifiche sessioni di gioco con altri utenti che non hanno un PSP™ Game inserito nel loro sistema PSP™.



MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità wireless (WLAN) che consente al sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un wireless (WLAN) Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono necessari altri elementi aggiuntivi, tra cui un abbonamento a Internet, un wireless (WLAN) Access Point, un dispositivo di rete (per esempio un router ADSL wireless) e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale d'istruzioni del sistema PSP™.

NOTA: DAXTER™ supporta soltanto la modalità Ad Hoc.

TASTI DIREZIONALI: MOVIMENTO

Nel presente manuale i simboli ↑, ↓, ← e → sono utilizzati per fare riferimento sia ai tasti direzionali sia al pad analogico, se non diversamente specificato.

CONTROLLI PREDEFINITI

CONTROLLI DI NAVIGAZIONE NEI MENU

Naviga / Cambia oggetto del menu	tasti direzionali
Seleziona l'oggetto del menu evidenziato	tasto X
Schermata precedente / Annulla	tasto O

CONTROLLI DI DAXTER

DAXTER: MOSSE DI BASE



Cammina / Corri / Scala
Ruota la visuale a sinistra
Ruota la visuale a destra
Resetta visuale
Visuale libera / Visuale in prima persona
Guardati attorno (in Visuale libera)
Esci da Visuale libera
Salta
Doppio salto
Movimento furtivo / Striscia (attiva / disattiva)
Colpisci
Statistiche di gioco
Pausa

pad analogico
tasto **L**
tasto **R**
tasto **L** più tasto **R**
tasto **↑**
pad analogico
tasto **↓**
tasto **×**
tasto **×**, poi ancora tasto **×**
tasto **△**
tasto **□**
tasto **SELECT**
tasto **START**

NOTA: come impostazione predefinita, per muovere Daxter devi premere il pad analogico. Se vuoi modificare la configurazione dei controlli e passare ai tasti direzionali seleziona "Controlli" dal menu Opzioni, poi scegli "Controllo tasti direzionali". Se usi la configurazione Controllo tasti direzionali, premi  sul pad analogico per accedere alla modalità Visuale libera.

DAXTER: ATTACCHI AVANZATI

Completa gli speciali livelli sogno per acquisire nuovi attacchi avanzati con l'ammazzamosche elettrico di Daxter. Più avanti in questo manuale potrai trovare ulteriori informazioni sui livelli sogno.

Salto e colpo in giravolta	tasto  , poi tasto 
Uppercut	tasto  , poi tasto 
Colpo in tuffo	tasto  , poi tasto  , poi tasto 
Attacco in combinazione	tasto  , poi tasto  , poi tasto 

NOTA: dopo aver acquisito il "Salto e colpo in giravolta" non potrai più effettuare il "Colpo in tuffo".

PISTOLA INSETTICIDA

All'inizio della sua avventura l'unica cosa che può salvare Daxter dagli insetti metallici è l'ammazzamosche ronzante. Ma niente paura, presto l'arsenale dell'ottsel disinfestatore si arricchirà di una maneggevole pistola insetticida che ha il potere di stordire temporaneamente i nemici. Con l'aggiunta di qualche potenziamento ultramoderno, questa arma può sferrare diversi colpi speciali.

Spara insetticida	tasto  (premi rapidamente)
Insetticida prolungato	tasto  (tieni premuto)
Volo con l'insetticida	tasto  , poi tasto  (tieni premuto)

VEICOLI

Nel corso del gioco Dexter potrà pilotare molti Zoomer diversi. Tutti gli Zoomer si guidano in modo simile, ma alcuni sono dotati di abilità speciali come la possibilità di sparare insetticida o di trasportare un secondo pilota.

Sterza	pad analogico
Ruota visuale a sinistra / destra (a veicolo fermo)	tasti L e R
Accelera	tasto X
Freno / Retromarcia	tasto □
Insetticida / Spara	tasto R o tasto ○
Salto veloce	tasto L (breve) più tasto X (tieni premuto)
Scendi dal veicolo	tasto △

NOTA: per poter scendere da alcuni tipi di Zoomer devi volare su una rampa di lancio.

AVVIO DEL GIOCO

Quando viene visualizzato il menu principale, premi i tasti **↑** e **↓** per evidenziare una delle opzioni seguenti, poi premi il tasto **X** per confermare.

Nuova partita	Inizia DAXTER™ dal principio.
Carica partita	Carica una partita precedentemente salvata sul Memory Stick Duo™.
Cancella dati salvati	Cancella tutti i file di DAXTER™ presenti sul Memory Stick Duo™.
Battaglia degli insetti	Durante l'avventura di Dexter raccogli gli speciali "Insetti da combattimento" e altri oggetti rari che potrai usare in battaglie testa a testa contro il computer, o in sfide multigiocatore contro i tuoi amici grazie alla modalità Ad Hoc.

AUTOSALVATAGGIO

Durante una partita a DAXTER™, in certi punti del gioco sarà visualizzata un'icona Salva e i tuoi progressi di gioco saranno salvati automaticamente. Per tutto il tempo in cui l'icona rimane a schermo NON rimuovere il Memory Stick Duo™ e non spegnere il sistema PSP™.

NOTA: la funzionalità di Autosalvataggio viene disattivata automaticamente se il Memory Stick Duo™ viene rimosso o sostituito durante una partita. Per riattivare la funzionalità seleziona l'opzione Autosalvataggio dal menu Opzioni di gioco.

CARICARE UNA PARTITA PRECEDENTEMENTE SALVATA

Se vuoi riprendere una partita salvata precedentemente sul Memory Stick Duo™, seleziona "Carica partita" dal menu principale e scegli il file che desideri caricare.

LA SCHERMATA DI GIOCO



1. Indicatore di energia

Daxter inizia il gioco con un totale di cinque barre d'energia, ma durante la sua avventura può ottenerne altre. Ogni volta che Daxter viene colpito perde una barra d'energia, più di una se il nemico è molto potente. Se l'indicatore di energia si svuota completamente la partita finisce. Per ripristinare energia devi assorbire gli Eco verdi dai Kit d'energia che puoi trovare ad Haven City e nei dintorni.

2. Gemme-insetto dorate

Il numero di gemme-insetto dorate che possiedi per lo scenario attuale.

3. Sfere precursor

Il numero di sfere precursor che hai raccolto finora nell'area.

4. Indicatore di insetticida

L'indicatore di insetticida indica quanto insetticida è rimasto nella pistola di Daxter. Quando l'indicatore sarà vuoto non potrai usare la pistola finché non l'avrai ricaricata raccogliendo altro insetticida.

5. Mappa della città

La mappa della città ti aiuterà a orientarti per le strade di Haven City. La freccia verde indica la posizione attuale di Daxter e la sua direzione. Le varie icone indicano la destinazione della tua prossima missione.

INSETTICIDA

Viene usato per stordire gli insetti. Puoi trovare questo veleno verde sotto forma di globi disseminati nei vari ambienti. Un globo di insetticida riempie un quarto dell'indicatore pistola insetticida di Dexter.

GABBIE DEGLI INSETTI

Le gabbie contengono gli insetti da combattimento e sono nascoste in tutta Haven City. Cercatele, sono molto preziose!

GETTONI DA BATTAGLIA

Sono oggetti di valore inestimabile, indispensabili per vincere nel minigioco Battaglia degli insetti.

FIALE DI SPRAY SCHIFICIDA

Queste fiale si possono trovare in giro per la città e ti permettono di potenziare gli insetti da combattimento di Dexter.

NOTA: più avanti in questo manuale puoi trovare ulteriori informazioni sulla Battaglia degli insetti.

LE MISSIONI

Per sopravvivere fino alla fine e riuscire a salvare Jak è necessario completare le missioni e gli incarichi del gioco. Purtroppo fare il disinfestatore non è facile come sembra: ogni missione è più pericolosa della precedente e gli insetti diventano sempre più grossi e cattivi.

STRUTTURA DELLE MISSIONI

Nella prima parte dell'avventura Dexter deve conquistare il titolo di disinfestatore in modo da avere accesso a Haven City e poter cercare Jak. Il capo di Dexter, Osmo, gli assegnerà vari incarichi in giro per la città, ma presto Dexter inizierà a subodorare che qualcosa non va e comincerà ad agire per conto proprio.

Man mano che progredisci nel gioco, nella mappa della città sono visualizzate varie icone che indicano le destinazioni più importanti. A ogni destinazione troverai qualcuno che ti aspetta per assegnarti una nuova missione. Quasi sempre potrai giocare di nuovo i livelli già completati per cercare altre sfere precursor o sterminare un altro po' d'insetti. La mappa della città è indispensabile per suggerirti come muoverti a Haven City.

LIVELLI SOGNO

A Dexter è sempre piaciuto ricamare un po' sulle storie e le situazioni, e non lo fa solo quando è sveglio. Aiuta Dexter a raggiungere la vittoria in una serie di sogni bizzarri e carichi d'immaginazione!

Puoi sbloccare i livelli sogno con le sfere precursor: raccogli la quantità richiesta di sfere e potrai giocare un livello sogno. Per accedere ai livelli sogno sbloccati, Dexter deve raggiungere il suo letto nel retro del negozio e farsi un pisolino. Quando un livello sogno è sbloccato, puoi giocarlo tutte le volte che vuoi per migliorare il tuo record e ottenere nuove medaglie.

In ogni livello sogno devi premere i tasti e/o eseguire i movimenti base corrispondenti alle icone visualizzate sullo schermo. E devi farlo a tempo!

MENU PAUSA

Durante una partita premi il tasto **START** per mettere in pausa il gioco. Le informazioni visualizzate nel menu pausa includono il numero di sfere precursor e di gemme-insetto dorate che hai raccolto, oltre a una breve descrizione della missione attuale di Dexter.

Premi i tasti **↑** o **↓** per selezionare una delle opzioni seguenti, poi premi il tasto **ⓧ** per confermare.

Continua	Riprendi la partita.
Salva partita	Salva i progressi di gioco.
Carica partita	Carica una partita salvata precedentemente sul Memory Stick Duo™.
Cancella dati salvati	Cancella tutti i dati di DAXTER™ salvati precedentemente sul Memory Stick Duo™.
Abbandona partita	Esci dalla partita in corso e torna al menu principale.
Opzioni	Entra nel menu Opzioni per modificare le configurazioni dei Controlli, del Gioco e Audio.
Segreti	Usa questa opzione per connetterti al gioco "Jak™ X" per PlayStation®2 o per accedere a tutti i segreti che hai già sbloccato.

NOTA: per accedere a nuove funzionalità speciali collega il tuo sistema PSP™ a una console PlayStation®2 con il disco di gioco di Jak™ X inserito (in vendita separatamente). Collega il sistema PSP™ alla console PlayStation®2 con un cavo USB. Apri il menu di pausa di DAXTER™ e seleziona l'opzione Segreti, poi seleziona "Collegati a Jak™ X". A questo punto devi selezionare "Cerca personaggi segreti" nel negozio dei segreti di Jak™ X.

BATTAGLIA DEGLI INSETTI

Battaglia degli insetti è un minigioco che ti dà l'opportunità di raccogliere, addestrare e prenderti cura di speciali insetti da combattimento con cui sconfiggere i tuoi avversari in emozionanti battaglie testa a testa.

Per giocare a Battaglia degli insetti seleziona l'opzione corrispondente dal menu principale.

Dopo aver selezionato Battaglia degli insetti dal menu principale, scegli fra le opzioni seguenti e premi il tasto  per confermare:

- | | |
|---|--|
| Collegati all'host della Battaglia di insetti | Entra a far parte di una battaglia organizzata da un amico |
| Battaglia degli insetti giocatore singolo | Preparati a una battaglia rapida contro il computer |
| Ospita battaglie di insetti per due giocatori | Organizza tu una battaglia multigiocatore |

NOTA: le opzioni "Collegati all'host della Battaglia di insetti" e "Ospita battaglie di insetti per due giocatori" sfruttano la modalità wireless Ad Hoc del sistema PSP™. Più avanti in questo manuale puoi trovare ulteriori informazioni su come impostare una partita in modalità Ad Hoc.

INSETTI

A Haven City ci sono centinaia di specie diverse di insetti da combattimento, e tutte hanno diversi punti di forza e debolezza. Gli insetti hanno inizialmente un certo livello di potenza, ma possono passare ai livelli successivi grazie alle fiale di spray schifida.

GETTONI

I gettoni sono una fattore chiave delle Battaglie degli insetti: vengono giocati durante la battaglia e hanno un forte impatto strategico. Alcuni gettoni danno al tuo insetto potenza extra in attacco o in difesa, altri gettoni più avanzati danno al tuo insetto parte della potenza dell'avversario. In questo modo puoi cambiare il tuo tipo d'attacco, rivolgere contro

l'avversario il suo stesso attacco o eseguire molte altre mosse strategiche. In ogni battaglia ogni giocatore può usare un massimo di tre gettoni. I gettoni non si consumano: quando ne hai raccolto uno potrai usarlo tutte le volte che vuoi.

FIALE

Durante l'avventura di Daxter puoi trovare le fiale ovunque nei diversi ambienti. Quando hai raccolto una fiala di spray schifida, puoi darla a uno dei tuoi insetti, di qualsiasi livello sia, e la sua potenza aumenterà. Ogni fiala può essere usata solo una volta e su un solo insetto da combattimento.

SCORRI TRA GLI INSETTI

Prima di iniziare la partita viene visualizzato il menu Scorri tra gli insetti che ti mostra le gabbie per insetti che puoi selezionare. Dentro ogni gabbia si trova un insetto. Scorri tra i tuoi insetti con i tasti  e , sullo schermo verranno visualizzati i dati relativi a ogni insetto. Quando trovi l'insetto che vuoi usare premi il tasto  per selezionarlo.

NOTA: se vuoi vedere meglio il tuo insetto da combattimento puoi farlo ruotare con i tasti  e .

Dopo aver selezionato un insetto puoi decidere di dargli una o più fiale di spray schifida. Scorri tra le fiale disponibili con i tasti  e  e premi il tasto  per dare una fiala al tuo insetto. Quando sei pronto premi il tasto  per visualizzare la schermata Gettoni.

Se possiedi dei gettoni, ora è il momento di usarli. Premi i tasti  e  per scorrere tra i gettoni disponibili e premi il tasto  per selezionare e confermare la tua scelta. Una volta selezionati, i gettoni saranno visualizzati in una posizione simile a quella che avranno sulla schermata di Battaglia. Premi il tasto  per dare il via all'incontro!

TURNI DI GIOCO

Quando il tuo insetto da combattimento sarà pronto ad affrontare un avversario, la battaglia avrà inizio. Ogni incontro si divide in tre fasi. Gli insetti continuano a combattere finché uno dei due non esaurisce tutta la sua energia.

Prima fase: seleziona un attacco

Durante questa fase puoi scorrere tra tre tipi di attacchi, ognuno dei quali può sconfiggere l'altro con un meccanismo simile alla morra cinese (sasso, carta, forbice). I tre tipi di attacco sono lo Sputo (proiettile), l'Artiglio (corpo a corpo) e la Trappola (imboscata). Lo sputo batte la trappola, la trappola batte l'artiglio e l'artiglio batte lo sputo. Scorri tra i tre tipi di attacco con i tasti ◀ e ▶, poi seleziona l'attacco desiderato con il tasto X.

Seconda fase: seleziona la potenza

Ora devi cercare di massimizzare la potenza di attacco e difesa del tuo insetto. La finestra di selezione dell'attacco è circondata da due barre che rappresentano la potenza di attacco (giallo) e di difesa (blu) per quel particolare tipo di attacco. Nel punto più alto della potenza di attacco è visualizzata una linea bianca. Premi il tasto X per avviare l'indicatore di forza. Il tuo obiettivo è fermare l'indicatore il più vicino possibile alla linea bianca, in modo da dare al tuo insetto il massimo della potenza.

Terza fase: l'attacco dell'avversario e l'uso dei gettoni

L'ultima fase ti permette di scoprire l'attacco del tuo avversario: il grande graffio rosso indica quale dei due insetti è destinato a perdere. Ma non è ancora detta l'ultima parola! I tuoi gettoni vengono ora visualizzati sulla "Ruota" nella parte alta dello schermo. Premi i tasti ↑ o ↓ per selezionare i gettoni e premi il tasto X per usarli. Puoi decidere di giocare uno o tutti i tuoi gettoni (o anche nessuno) in modo da modificare il risultato della battaglia. Devi giocare i gettoni prima che il tempo a tua disposizione si esaurisca e il loro effetto sarà immediato: la tua giocata verrà rivelata immediatamente all'avversario e viceversa. I gettoni del tuo avversario sono visualizzati sulla sinistra dello schermo.

Quando tutti i gettoni sono stati giocati, l'attacco finale ha luogo e il round è completato. Si continua in questo modo finché uno degli insetti viene sconfitto o si arrende.

GIOCA CONTRO UN AMICO

In modalità Ad Hoc, la funzionalità wireless (WLAN) permette ai sistemi PSP™ di due giocatori di DAXTER™ di entrare in comunicazione diretta fra loro. Non appena la connessione wireless (WLAN) è stabilita, i giocatori possono affrontarsi testa a testa in una Battaglia degli insetti.

NOTA: questo gioco non supporta tutti i caratteri disponibili per lo Pseudonimo PSP™. Quando nel gioco viene visualizzato lo Pseudonimo PSP™, tutti i caratteri non supportati sono visualizzati come "?".

PREPARAZIONE

Prima di iniziare una partita in modalità Ad Hoc assicurati che entrambi i giocatori predispongano i loro sistemi PSP™ in base alle istruzioni seguenti.

Entrambi i giocatori devono avere dati di gioco salvati

Entrambi i giocatori devono inserire un Memory Stick Duo™ contenente dati di gioco di DAXTER™.

Le impostazioni per la modalità Ad Hoc devono essere uguali

Dal menu Home del sistema PSP™ i giocatori devono selezionare "Impostazioni" e poi "Impostazioni di rete", quindi impostare "Modalità Ad Hoc" su "Automatica". Nel caso in cui l'impostazione "Automatica" non dovesse consentire a tutti i giocatori di stabilire una connessione, essi dovrebbero selezionare una delle seguenti impostazioni: "Can %1", "Can %6", "Can %11" (l'importante è che tutti i giocatori selezionino le stesse impostazioni).

L'interruttore WLAN dev'essere in posizione "ON"

Prima di iniziare a giocare i due giocatori devono mettere l'interruttore WLAN in posizione ON. Durante il gioco l'interruttore deve essere lasciato in posizione ON.

Stare vicini

Durante il gioco i due sistemi PSP™ devono essere tenuti il più possibile vicini.

INIZIA UNA PARTITA PER DUE GIOCATORI

Dopo aver selezionato Battaglia degli insetti dal menu principale, scegli l'opzione Ospita battaglie di insetti per due giocatori per ospitare tu una battaglia multigiocatore, oppure unisciti a una partita già creata con l'opzione Collegati all'host della Battaglia di insetti.

ESPAÑOL

MEMORY STICK DUO™

Para guardar la configuración y tus avances en el juego, introduce un Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. Los datos de partidas guardadas pueden cargarse desde el mismo Memory Stick Duo™ o desde cualquier otro Memory Stick Duo™ que contenga datos de DAXTER™ previamente guardados. Antes de empezar a jugar, comprueba que hay suficiente espacio libre en el Memory Stick Duo™.

La cantidad mínima de espacio libre necesaria para guardar datos de DAXTER™ variará en función de la capacidad del Memory Stick Duo™ insertado. A continuación se muestran las cantidades mínimas de espacio libre necesarias para los productos oficiales de Memory Stick Duo™ de diversa capacidad:

32MB – 128MB = 112KB

256MB – 2GB = 160KB

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los juegos que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP™ entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



MODO AD HOC

El modo Ad hoc es una función del sistema inalámbrico (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ individuales comunicarse directamente entre sí.



COMPARTIR JUEGO

Algunos juegos incluyen funciones que permiten al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un juego PSP™ Game en su sistema PSP™.



MODO INFRAESTRUCTURA

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP™ conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (dispositivo que se utiliza para conectarse a una red inalámbrica). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se necesitan varios elementos adicionales, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información o dudas sobre la instalación, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

NOTA: DAXTER™ solo es compatible con el modo Ad hoc.

BOTONES DE DIRECCIÓN: MOVIMIENTO

Salvo que se indique lo contrario, en este manual, los símbolos ↑, ↓, ←, → etc. se utilizan únicamente para indicar la dirección de los botones de dirección y del pad analógico.

CONTROLES PREDETERMINADOS

CONTROLES DE LA PANTALLA DE MENÚ

Navegar / Cambiar un elemento del menú

Seleccionar un elemento resaltado del menú

Pantalla anterior / Cancelar

Botones de dirección

Botón ×

Botón ○

CONTROLAR A DAXTER

MOVIMIENTOS BÁSICOS DE DAXTER



Caminar / Correr / Trepas
Girar cámara a la izquierda
Girar cámara a la derecha
Restablecer cámara
Vista libre / Cámara en primera persona
Mirar alrededor (en vista libre)
Salir de vista libre
Salto
Doble salto
Agacharse / Arrastrarse (activar / desactivar)
Usar el matamoscas
Estadísticas del juego
Pausa

Pad analógico
Botón **L**
Botón **R**
Botón **L** más botón **R**
Botón ↑
Pad analógico
Botón ↓
Botón X
Botón X y luego botón X
Botón △
Botón ◻
Botón [SELECT]
Botón [START]

NOTA: Daxter se mueve con el pad analógico de manera predeterminada. Puedes cambiar la configuración de control a los botones de dirección si seleccionas **Controls** **Controles** en el menú de opciones, y luego seleccionas **Control botones de dirección**. Cuando utilizas la configuración de control mediante los botones de dirección, el modo de vista libre se activa moviendo el pad analógico ↑.

ATAQUES AVANZADOS DE DAXTER

Para que Daxter pueda ejecutar ataques avanzados con su matamoscas eléctrico, tiene que conseguirlos completando niveles sueño especiales. En este manual encontrarás más información sobre los niveles sueño.

Saltar para aplastar con giro	Botón X y luego botón B
Gancho para aplastar	Botón B y luego botón X
Aplastar en picado	Botón X, luego botón B y luego botón B
Ataque combinado	Botón B, luego botón B y luego botón B

NOTA: no puedes realizar "aplastar en picado" cuando ya has conseguido "saltar para aplastar con giro".

FUMIGADOR

Al principio de su aventura, lo único que se interpone entre Daxter y los bichos metálicos es su crepitante matamoscas. Sin embargo, el arsenal de exterminación del roedor incluirá en breve un útil fumigador que aturde temporalmente a sus enemigos. Con la ayuda de algunas ingeniosas mejoras, esta arma consigue hacer cantidad de virguerías.

Disparo de fumigador	Botón B (pulsar ligeramente)
Chorro de fumigador	Botón B (mantener pulsado)
Flotar con el fumigador	Botón X y luego botón B (mantener pulsado)

VEHÍCULOS

A lo largo del juego, Dexter tendrá la oportunidad de pilotar distintos zoomers. Aunque algunos zoomers tienen habilidades únicas como accionar el fumigador o llevar un copiloto, todos tienen controles muy parecidos.

Conducir el vehículo

Girar cámara a la izquierda / derecha (detenido)

Acelerar

Frenar / Marcha atrás

Accionar el fumigador / Disparar arma

Salto rápido

Bajar

Pad analógico

Botones **L** y **R**

Botón **X**

Botón **X**

Botón **R** o botón **○**

Botón **L** (pulsar ligeramente) y luego botón **X** (mantener pulsado)

Botón **A**

NOTA: en algunos zoomers solo puedes bajar cuando el vehículo está flotando sobre una plataforma de lanzamiento.

INICIO

Pulsa los botones **↑** y **↑** en el menú principal para resaltar una de las siguientes opciones, y pulsa el botón **↑** para confirmar tu selección.

Nueva partida

Comienza DAXTER™ desde el principio

Cargar partida

Carga una partida guardada previamente en un Memory Stick Duo™

Borrar datos guardados

Borra cualquier archivo de DAXTER™ guardado previamente en un Memory Stick Duo™

Combate de bichos

Reúne "bichos de combate" especiales y otros objetos valiosos en las aventuras de Dexter, luego, utilízalos en los combates cara a cara contra oponentes controlados por la consola, o en ataques multijugador contra tus amigos en modo Ad hoc

AUTOGUARDADO

Mientras juegas a DAXTER™, aparecerá un icono especial de guardado que indica que tu posición en la partida se está guardando automáticamente. Cuando este icono aparezca en pantalla, no extraigas el Memory Stick Duo™ ni apagues el sistema PSP™.

NOTA: si extraes o cambias el Memory Stick Duo™ cuando estás jugando, se desactivará la función de autoguardado. Para reactivarla, accede a la opción Autoguardado desde el menú Opciones del juego.

CARGA DE UNA PARTIDA GUARDADA

Para continuar con una partida que has guardado previamente en un Memory Stick Duo™, selecciona Cargar partida en el menú principal y, a continuación, el archivo guardado que deseas cargar.

LA PANTALLA DE JUEGO



1. Indicador de salud

Al comienzo del juego Daxter tiene cinco barras de salud, pero puede conseguir más en el transcurso de su aventura. Perderá una barra cada vez que sufra algún daño, más si recibe el ataque de un enemigo especialmente malo. Cuando se vacía su indicador de salud, la partida termina. Puedes recuperar la salud absorbiendo eco verde de los botiquines que se encuentran repartidos por Villa Refugio.

2. Bichos-gema dorados

El número de bichos-gema dorados que tienes en la ubicación actual.

3. Esferas Precursor

El número de esferas precursor conseguidas en la zona hasta el momento.

4. Indicador de fumigador

El indicador de fumigador indica la cantidad de fumigador que le queda a Daxter. Cuando se vacíe, no podrás utilizarlo hasta que consigas más fumigador.

5. Mapa de la ciudad

El mapa de la ciudad te ayudará a desplazarte por las calles de Villa Refugio. La flecha verde representa la posición actual de Daxter e indica la dirección hacia la que mira. Los iconos muestran el destino de la próxima misión.

FUMIGADOR

Se utiliza para aturdir a los bichos metálicos. Encontrarás glóbulos de este gas verde tóxico por el entorno. Un glóbulo de fumigador rellenará un cuarto el indicador de fumigador de Dexter.

JAULAS DE BICHOS

Contienen bichos de combate y son descubrimientos muy valiosos en Villa Refugio.

FICHAS DE COMBATE

Estos objetos de un valor increíble son la clave de una estrategia ganadora en el minijuego combate de bichos.

FRASCOS CON ZUMO DE BICHO

Con los frascos que encontrarás esparcidos por la ciudad puedes potenciar los bichos de combate de Dexter.

NOTA: en este manual encontrarás información complementaria sobre el combate de bichos.

MISIONES

Las misiones y tareas son la clave de la supervivencia y, en última instancia, el rescate de Jak. Desafortunadamente, ser fumigador de bichos metálicos no es tan bueno como lo pintan. Cada misión es más peligrosa que la anterior y parece que los bichos se hacen cada vez más grandes y asquerosos.

ESTRUCTURA DE LAS MISIONES

Dexter pasa la primera parte de su aventura consiguiendo sus galones como fumigador. Así logrará el acceso necesario para explorar Villa Refugio en busca de Jak. Osmo, el jefe de Dexter, le encargará diferentes tareas por la ciudad. Sin embargo, pasado un tiempo, Dexter comienza a intuir que se está tejiendo un plan siniestro y él mismo empieza a ocuparse del asunto.

A medida que avances en el juego, se mostrarán iconos en el mapa para señalar destinos importantes. En cada destino, encontrarás a alguien que te enviará en misión. La mayor parte de las veces puedes volver a jugar niveles que ya has completado, en busca de más esferas Precursor, o volver a darles caña a los bichos metálicos. El mapa de la ciudad es la herramienta clave que te ayudará a saber hacia dónde debes dirigirte en Villa Refugio.

NIVELES SUEÑO

Siempre hay alguna para adornar una historia o situación, los cuentos chinos de Daxter no son solo para la hora de despertarse. Ayuda a Daxter a salir victorioso de los sueños más estrafalarios y rocambolescos.

Los niveles sueño se desbloquean con esferas Precursor. Cuando Daxter consigue la cantidad necesaria de esferas Precursor, se podrá jugar un nivel sueño. Para acceder a niveles sueño desbloqueados, Daxter debe saltar en su cama y echar una siestecita en la trastienda. Cuando desbloqueas niveles sueño, puedes jugar una y otra vez hasta mejorar tu puntuación y conseguir medallas más importantes.

En cada nivel sueño tienes que cronometrar y combinar las pulsaciones y los movimientos de dirección hacia el icono del botón correspondiente que parpadee en la pantalla.

MENÚ DE PAUSA

Pulsa el botón START durante el juego para detener la acción. En el menú de pausa aparece el número de esferas Precursor y bichos-gema dorados conseguidos y una breve descripción de la misión actual de Daxter.

Las opciones siguientes también se pueden seleccionar pulsando los botones ↑ y ↓, seguido del botón ⊗.

Continuar	Volver a la partida
Guardar partida	Guarda tu progreso en la partida
Cargar partida	Carga una partida guardada previamente en un Memory Stick Duo™
Borrar datos guardados	Borra cualquier archivo de DAXTER™ guardado previamente en un Memory Stick Duo™
Salir nivel	Abandona la partida actual y vuelve al menú principal
Opciones	Accede al menú de opciones para modificar la configuración de Controles, Partida y Sonido
Secretos	Selecciona esta opción para conectarte al título de PlayStation®2 "Jak™ X" o para acceder a cualquier otro material secreto que hayas desbloqueado

NOTA: si conectas el sistema PSP™ a una consola PlayStation®2 con el disco del juego Jak™ X (se venden por separado), puedes acceder a funciones adicionales. Conecta el sistema PSP™ a la consola PlayStation®2 utilizando un cable USB. En el menú de pausa de DAXTER™, selecciona la opción Secretos y luego, Conectarse a Jak™ X. Una vez allí, deberás seleccionar Buscar personajes secretos en la tienda de los secretos de Jak™ X.

COMBATE DE BICHOS

Combate de bichos es un minijuego que te da la oportunidad de conseguir, entrenar y cuidar de bichos de combate especiales y luego, enfrentarlos contra oponentes en combates cara a cara. Puedes jugar a Combate de bichos seleccionándolo en el menú principal.

Después de seleccionar Combate de bichos en el menú principal, selecciona una de las opciones siguientes y pulsa el botón  para confirmar:

Conectar con anfitrión	Participa en un combate presentado por un amigo
Combate de bichos un jugador	Entabla una batalla rápida contra un bicho controlado por la consola
Alojar un combate de bichos de dos jugadores	Configura tu propio combate multijugador

NOTA: las opciones Conectar con anfitrión y Alojar un combate de bichos de dos jugadores utilizan la función inalámbrica (WLAN) del modo Ad hoc del sistema PSP™. Puedes encontrar más información sobre cómo configurar una partida en modo Ad hoc en este manual.

BICHOS

Hay cientos de especies conocidas de bichos de combate en Villa Refugio, todas tienen diferentes puntos fuertes y débiles. Los bichos comienzan en un nivel concreto, pero pueden pasar a un nivel superior utilizando los frascos con zumo de bicho.

FICHAS

Las fichas son una parte clave de los bichos de combate y se pueden usar durante un combate para conseguir un fuerte impacto estratégico. Algunas fichas añaden potencia a los ataques y defensas de tus bichos, otras fichas más avanzadas intercambian potencia entre tu bicho y el del rival. Esto te permite cambiar el tipo de ataque, invertir el ataque de un adversario o realizar muchas otras estrategias. Cada jugador puede usar tres fichas por combate. Las fichas no se gastan. Cuando las has conseguido, las puedes utilizar para siempre.

FRASCOS

Estos objetos coleccionables se pueden encontrar en el entorno durante la aventura de Dexter. Cuando consigues los frascos de zumo de bicho, puedes añadirseles a bichos de cualquier nivel, obteniendo un aumento en las estadísticas del bicho. Solo puedes utilizar los frascos una vez y en un solo bicho de combate.

ÍNDICE DE BICHOS

Antes de empezar la partida, el índice de bichos muestra las jaulas de bichos que puedes seleccionar. Dentro de cada jaula hay un bicho. Puedes desplazarte por tus bichos pulsando los botones **↑** y **↓**. Las estadísticas de cada bicho aparecen en pantalla. Cuando encuentres el que quieres utilizar, pulsa el botón **X** para seleccionarlo.

NOTA: también puedes girar tu bicho de combate para tener una mejor perspectiva pulsando los botones **L** y **R**.

Cuando hayas seleccionado el bicho, puedes decidir si le aplicas uno de los frascos de zumo de bicho que hayas conseguido. Puedes desplazarte por tus selecciones pulsando los botones **L** y **R**. Pulsa el botón **⊕** para aplicar un frasco. Cuando estés listo, pulsa el botón **X** para pasar a la pantalla de fichas.

Si tienes alguna ficha podrás utilizarla ahora. Pulsa los botones **L** y **R** para explorar las fichas disponibles y luego, pulsa el botón **⊕** para seleccionar y confirmar tu selección. Cuando seleccionas las fichas, pasan a posiciones similares a las que adoptarán en la pantalla de combate. Pulsa el botón **X** para iniciar el combate.

SISTEMA DE JUEGO

Cuando estás preparado para enfrentar a tu bicho de combate contra un adversario, el sistema de juego consta de tres fases. Los bichos combaten hasta que uno de ellos pierde toda su salud.

Fase 1: seleccionar ataques

En esta fase, puedes seleccionar tres tipos de ataques que se desarrollan en el estilo del juego piedra, papel o tijera y descalifican al contrario. Los tres tipos de ataque son Escupitajo (proyectil), Garra (cuerpo a cuerpo) y Trampa (emboscada). El escupitajo gana a la emboscada, la emboscada gana a la garra y la garra gana al escupitajo. Selecciona entre uno de los tres ataques utilizando los botones **←** y **→**, y elige el ataque pulsando el botón **X**.

Fase 2: elegir potencia

A continuación, tienes que intentar maximizar la potencia de ataque y defensa del bicho. Las dos barras que rodean la selección del ataque representan la fuerza de ataque (amarillo) y la fuerza de defensa (azul) del bicho para ese tipo de ataque. La línea blanca se coloca en el punto más alto de la potencia de ataque. Pulsa el botón  para iniciar el indicador de fuerza. El objetivo es detener el indicador de fuerza lo más cerca posible de la línea blanca y obtener así la potencia máxima para el bicho.

Fase 3: ataque del adversario revelado/juego de fichas

La fase final revela el ataque de tu adversario, y los arañazos rojos muestran qué bicho ha perdido. Sin embargo, el juego aún no ha acabado. A continuación, aparecen las fichas sobre la ruleta en la parte derecha de la pantalla. Pulsa los botones  y  para seleccionar una de tus fichas disponibles y pulsa el botón  para utilizarlas. Puedes decidir usar una o todas las fichas (o ninguna) para influenciar el desenlace del combate. Tienes que poner en juego las fichas antes de que se acabe el tiempo, y sus efectos se producirán en tiempo real, tu juego se le revela al adversario y el suyo te aparece visible (puedes ver sus fichas a la izquierda).

Cuando se han jugado todas las fichas, se desarrolla el ataque final y termina la ronda. Así hasta que uno de los bichos se retira o queda derrotado.

JUGAR CONTRA UN AMIGO

En el modo Ad hoc, la funcionalidad inalámbrica (WLAN) permite que los sistemas PSP™ de dos jugadores de DAXTER™ se comuniquen directamente entre sí. Cuando se establece una conexión inalámbrica (WLAN) los jugadores pueden realizar combates de bichos en partidas cara a cara.

NOTA: este título no es compatible con la utilización de todos los caracteres disponibles en la configuración de apodos del sistema PSP™. Cuando se muestre el apodo de PSP™ en juego, los caracteres no compatibles aparecerán como "?".

CONFIGURACIÓN

Antes de comenzar una partida en modo Ad hoc, los dos jugadores deberéis configurar los sistemas PSP™ como se indica a continuación.

Aseguraos de que los dos jugadores tenéis datos guardados

Los dos tenéis que insertar un Memory Stick Duo™ con un archivo guardado de DAXTER™.

Especificad la misma configuración para el modo Ad hoc

Todos los jugadores tenéis que seleccionar en el menú inicial del sistema PSP™

Configuración, luego Configuración de red, y establecer Modo Ad hoc en Automático.

Si la configuración Automático no os permite a todos establecer una conexión, entonces deberéis seleccionar Ch1, Ch6 o Ch11 (todos la misma configuración).

Encended el interruptor WLAN

Colocad el interruptor WLAN en posición de encendido antes de jugar. Este interruptor debe mantenerse en esa posición durante todo el juego.

Permaneced cerca

Mientras estéis jugando, los dos sistemas PSP™ deben mantenerse a la distancia más cercana posible.

EMPEZAR UNA PARTIDA DE DOS JUGADORES

Después de seleccionar Combate de bichos en el menú principal, elige Alojar un combate de bichos de dos jugadores para configurar tu propio combate multijugador, o únete a una partida que ya se haya creado seleccionando Conectar con anfitrión.

NEDERLANDS

MEMORY STICK DUO™

Om spelinstellingen en voortgang op te slaan, plaats je een Memory Stick Duo™ in de Memory Stick Duo™-aansluiting van het PSP™-systeem. Opgeslagen spelgegevens kunnen worden geladen vanaf dezelfde Memory Stick Duo™ of een andere Memory Stick Duo™ waarop eerder opgeslagen gegevens van DAXTER™ staan. Zorg ervoor dat er genoeg ruimte vrij is op de Memory Stick Duo™ voordat je begint met het spel.

De minimale hoeveelheid vrije ruimte die nodig is om gegevens van DAXTER™ op te slaan, is afhankelijk van de capaciteit van de geplaatste Memory Stick Duo™. De minimale hoeveelheid vrije ruimte die nodig is voor de verschillende officiële Memory Stick Duo™-producten vind je hieronder:

32MB – 128MB = 112KB

256MB – 2GB = 160KB

DRAADLOZE (WLAN-)FUNCTIES

Softwaretitels die draadloze (WLAN-)functionaliteit ondersteunen, maken het mogelijk te communiceren met andere PSP™-systemen, gegevens te downloaden en het op te nemen tegen andere spelers via een verbinding met een draadloos netwerk (WLAN).



AD HOC-MODUS

De Ad Hoc-modus is een draadloze (WLAN-)functie waarmee twee of meer individuele PSP™-systemen rechtstreeks met elkaar kunnen communiceren.



SPELLEN DELEN

Sommige softwaretitels bevatten mogelijkheden voor het delen van spellen, waardoor de gebruiker bepaalde spelonderdelen kan delen met andere gebruikers die geen PSP™ Game in hun PSP™-systeem hebben.



INFRASTRUCTUURMODUS

De Infrastructuurmodus is een draadloze (WLAN-)functie waarmee het PSP™-systeem kan worden aangesloten op een netwerk via een draadloos (WLAN-)toegangspunt (een apparaat dat wordt gebruikt om toegang te krijgen tot een draadloos netwerk). Om toegang te krijgen tot de functies van de Infrastructuurmodus zijn enkele aanvullende zaken vereist, zoals een internetabonnement, een netwerkkapparaat (bijv. een draadloze ADSL-router), een draadloos (WLAN-)toegangspunt en een pc. Meer informatie en details over de installatie vind je in de gebruiksaanwijzing van het PSP™-systeem.

OPMERKING: DAXTER™ ondersteunt alleen de Ad Hoc-modus.

RICHTINGSTOETSEN – BEWEGING

In deze handleiding wordt ↑ ↓ ← → etc. gebruikt om de richting van zowel de richtingstoetsen als de analoge joystick aan te geven, tenzij anders vermeld.

STANDAARDBESTURING

BESTURING MENUSCHERMEN

Navigeren /menuoptie veranderen	richtingstoetsen
Gemarkeerde menuoptie selecteren	ⓧ-toets
Vorige scherm /annuleren	⓪-toets

DAXTER BESTUREN

DAXTERS BASISBEWEGINGEN



Lopen /rennen /klimmen
 Camera naar links draaien
 Camera naar rechts draaien
 Camera resetten
 Vrij kijken /eerstepersoonscamera
 Rondkijken (in Vrij kijken)
 Vrij kijken afsluiten
 Springen
 Dubbele sprong
 Sluipen /kruipen (aan-/uitzetten)
 Meppen
 Spelstatistieken
 Pauze

analoge joystick
 L-toets
 R-toets
 L-toets plus R-toets
 ↑-toets
 analoge joystick
 ↓-toets
 ×-toets
 ×-toets en dan ×-toets
 △-toets
 □-toets
 SELECT-toets
 START-toets

OPMERKING: Je beweegt Dexter standaard door de analoge joystick te bewegen. Je kunt de besturingsconfiguratie omzetten naar de richtingstoetsen door 'Controls' (besturing) te selecteren in het optiemenu en vervolgens 'Directional Buttons Control' (besturing richtingstoetsen) te kiezen. Als je de besturing met de richtingstoetsen kiest, kun je de modus voor vrij kijken starten door de analoge joystick  te duwen.

DAXTERS GEAVANCEERDE AANVALLEN

Voordat Dexter deze geavanceerde aanvallen kan uitvoeren met zijn elektrische vliegenmepper, moet hij ze verdienen door speciale droomscènes uit te spelen. Meer informatie over deze droomscènes vind je verderop in deze handleiding.

Jump Swat Spin (spring-mep-draai)	 -toets en dan  -toets
Swat Uppercut (mep-uppercut)	 -toets en dan  -toets
Dive Swat (duikmep)	 -toets, dan  -toets, dan  -toets
Combo Attack (comboaanval)	 -toets, dan  -toets, dan  -toets

OPMERKING: 'Dive Swat' kan niet meer worden uitgevoerd zodra je 'Jump Swat Spin' hebt verkregen.

SPRAYPISTOOL

Aan het begin van zijn avontuur heeft Dexter alleen zijn sissende vliegenmepper om de metaalinsecten te lijf te gaan. Al snel heeft de otzel echter ook een handig spraypistool in zijn verdelgingsarsenaal, waarmee hij vijanden tijdelijk kan verlammen. Met een paar slimme upgrades is dit wapen te gebruiken voor een paar handige trucjes.

Spray Shoot (spray schieten)	 -toets (kort indrukken)
Spray Stream (spraystroom)	 -toets (ingedrukt houden)
Spray Hover (sprayzweven)	 -toets en dan  -toets (ingedrukt houden)

VOERTUIGEN

Tijdens het spel heeft Daxter de mogelijkheid om diverse Zoomers te besturen. Sommige Zoomers hebben unieke mogelijkheden, zoals insectenspray spuiten of een extra passagier meenemen, maar ze hebben allemaal dezelfde besturing.

Sturen	analoge joystick
Camera naar links/ rechts draaien (stilstaand)	 -toets en  -toets
Accelereren	 -toets
Remmen /achteruit	 -toets
Spray spuiten /wapen afvuren	 -toets of  -toets
Snel springen	 -toets (kort indrukken) plus  -toets (ingedrukt houden)
Afstappen	 -toets

OPMERKING: van sommige Zoomers kun je alleen afstappen als het voertuig boven een lanceerplatform hangt.

AAN DE SLAG

Als het hoofdmenu wordt weergegeven, druk je op de -toets en -toets om een van de volgende opties te markeren en vervolgens op de -toets om je keuze te bevestigen.

New Game (nieuw spel)	Start DAXTER™ vanaf het begin
Load Game (spel laden)	Laad een eerder opgeslagen spel van de Memory Stick Duo™
Delete Save Data (opgeslagen gegevens wissen)	Verwijder bestanden van DAXTER™ die zijn opgeslagen op de Memory Stick Duo™
Bug Combat (insectengevecht)	Verzamel speciale vechtinsecten en andere waardevolle voorwerpen verspreid door Daxters avontuur en gebruik die in een-op-een-gevechten tegen computergestuurde uitdagers of tegen je vrienden in de Ad Hoc-modus

AUTOMATISCH OPSLAAN

Als je DAXTER™ speelt, wordt er een speciaal opslagpictogram weergegeven dat aangeeft dat je voortgang wordt opgeslagen. Als het pictogram in beeld is, mag je de Memory Stick Duo™ NIET verwijderen en het PSP™-systeem niet uitzetten.

OPMERKING: als de Memory Stick Duo™ wordt verwijderd of vervangen tijdens het spel, wordt de functie automatisch opslaan uitgeschakeld. Om de functie automatisch opslaan weer te activeren, ga je naar de optie Auto Save (automatisch opslaan) via het menu Game Options (spelopties).

EEN OPGESLAGEN SPEL LADEN

Als je verder wilt gaan met een spel dat je eerder hebt opgeslagen op de Memory Stick Duo™, selecteer je 'Load Game' (spel laden) in het hoofdmenu en kies je vervolgens het spel dat je wilt laden.

HET SPELSCHERM



1. gezondheidsmeter

Daxter begint met een totaal van vijf gezondheidsbalkjes, maar hij kan er tijdens zijn avontuur meer verdienen. Steeds als hij schade oploopt, verliest hij één balkje, of meerdere als hij wordt aangevallen door een bijzonder lastige vijand. Als zijn gezondheidsmeter leeg is, is het spel afgelopen. Gezondheid kan worden hersteld door groene Eco te absorberen uit gezondheidspakketjes die je in en om Haven City kunt vinden.

2. metaalinsectensteentjes

Het aantal metaalinsecten dat je in je bezit hebt voor de huidige locatie.

3. Precursor Orbs

Het aantal Precursor Orbs dat tot nu toe is verzameld in het gebied.

4. Spraymeter

De spraymeter geeft aan hoeveel insectenspray er nog in Daxters spraypistool zit. Als dit leeg is, kun je zijn spraypistool niet meer gebruiken tot je meer insectenspray hebt verzameld.

5. Stadsplattegrond

De stadsplattegrond helpt je navigeren door de straten van Haven City. De groene pijl geeft aan waar Daxter zich nu bevindt en in welke richting hij kijkt. Pictogrammen geven de bestemming voor je volgende missie aan.

INSECTENSPRAY

Druppels van deze giftige groene spray, die gebruikt wordt om metaalinsecten te verdoven, vind je in en om de omgeving. Eén druppel insectenspray vult een kwart van Daxters Spraypistoolmeter.

INSECTENKOOIEN

Deze bevatten vechtinsecten en die kun je heel goed gebruiken in Haven City!

GEVECHTSFICHES

Deze ongelofelijk waardevolle voorwerpen zijn de sleutel tot een winnende strategie in de minigame insectengevecht.

FLESJES INSECTENNECTAR

Met deze flesjes, die je verspreid door de stad vindt, kun je Daxters vechtinsecten extra kracht geven.

OPMERKING: meer informatie over insectengevechten vind je verderop in deze handleiding.

MISSIES

Missies en taken volbrengen is noodzakelijk om te overleven en uiteindelijk Jak te redden. Helaas valt het beroep van metaalinsectenverdelger nogal tegen – de ene missie is nog gevaarlijker dan de andere en het lijkt erop dat de insecten steeds groter en gemener worden.

MISSIE-OPBOUW

Daxter is in het eerste deel van zijn avontuur bezig zijn sporen te verdienen als verdelger om zo de toegang te krijgen die hij nodig heeft om Haven City uit te kammen op zoek naar Jak. Osmo, Daxters baas, geeft hem allerlei opdrachten in de stad. Na verloop van tijd begint Daxter echter lucht te krijgen van een sinister plan en neemt hij de zaak in eigen hand.

Naarmate je verder komt in het spel, verschijnen er pictogrammen op de stadsplattegrond die belangrijke bestemmingen aangeven. Op een bestemming, word je meestal opgewacht door iemand die je op een missie stuurt. Meestal kun je levels die je eerder hebt voltooid opnieuw spelen om meer Precursor Orbs te zoeken of de metaalinsecten er nog eens stevig van langs te geven. De stadsplattegrond helpt je bepalen waar je heen moet in Haven City.

DROOMSCÈNES

Daxter is er niet vies van om een verhaal of situatie wat spannender te maken en zijn sterke verhalen zijn niet alleen voor overdag. Help Daxter overwinnen in allerlei vergezochte en bizarre dromen!

Droomscènes kun je vrijspelen met Precursor Orbs. Zodra Daxter de vereiste hoeveelheid heeft verzameld, komt er een droomscène beschikbaar om te spelen. Om naar vrijgespeelde droomscènes te gaan, moet Daxter op zijn bed springen en een dutje doen achterin de winkel. Als je een droomscène eenmaal hebt vrijgespeeld, kun je hem steeds opnieuw spelen om je score te verbeteren en hogere medailles te verdienen.

In elke droomscène moet je op het juiste moment op de toets drukken of de beweging maken die overeenkomt met het toetspictogram dat op het scherm verschijnt.

PAUZEMENU

Druk op de START-toets tijdens het spel om de actie te pauzeren. In het pauzemen menu wordt informatie weergegeven, zoals het aantal Precursor Orbs en metaalinsectensteentjes dat je hebt verzameld en een korte beschrijving van Daxters huidige missie.

De volgende opties kunnen ook worden geselecteerd door op de -toets of -toets te drukken, gevolgd door de -toets.

Continue (doorgaan)

Terug naar het spel

Save Game (spel opslaan)

Je voortgang opslaan

Load Game (spel laden)

Een spel laden dat eerder is opgeslagen op de Memory Stick Duo™

Delete Save Data

(opgeslagen gegevens wissen)

Bestanden van DAXTER™ die zijn opgeslagen op de Memory Stick Duo™ wissen

Quit Level (level afsluiten)

Stoppen met het huidige spel en teruggaan naar het hoofdmenu

Options (opties)

Naar het optiemenu gaan om de instellingen voor Controls (besturing), Game (spel) en Sound (geluid) te wijzigen

Secrets (geheimen)

Selecteer dit om verbinding te maken met de PlayStation®2-titel 'Jak™ X' of om naar andere geheime dingen te gaan die je hebt vrijgespeeld

OPMERKING: door je PSP™-systeem aan te sluiten op een PlayStation®2 console met een disc van Jak™ X erin (apart verkrijgbaar), kun je toegang krijgen tot extra functies. Sluit je PSP™-systeem aan op de PlayStation®2 console met een USB-kabel. Selecteer in het pauzemen menu van DAXTER™ de optie Secrets (geheimen) en selecteer vervolgens 'Connect to Jak™ X' (verbinding maken met Jak™ X). Vervolgens moet je 'Scan for Secret Characters' (scannen op geheime personages) selecteren in de Jak™ X Secrets Shop.

INSECTENGEVECHT

Het insectengevecht is een minigame waarin je speciale vechtinsecten kunt verzamelen, trainen en verzorgen om ze vervolgens in te zetten in een-op-een-gevechten. Je kunt een insectengevecht spelen door het te kiezen in het hoofdmenu.

Nadat je Bug Combat (insectengevecht) hebt gekozen in het hoofdmenu, maak je een keuze uit de volgende opties en druk je op de -toets om te bevestigen:

Connect to Bug Combat Host (contact maken met host van insectengevecht)	Neem deel aan een gevecht dat wordt gehost door een vriend
Single Player Bug Combat (insectengevecht voor één speler)	Voer een snel gevecht tegen een computergestuurd insect
Host Two Player Bug Combat (insectengevecht voor twee spelers hosten)	Zet je eigen gevecht voor meerdere spelers op

OPMERKING: de opties 'Connect to Bug Combat Host' (verbinding maken met host van insectengevecht) en 'Host Two Player Bug Combat' (insectengevecht voor twee spelers hosten) maken gebruik van de Ad Hoc-modus van het PSP™-systeem. Meer informatie over het opzetten van een spel via de Ad Hoc-modus vind je verderop in deze handleiding.

INSECTEN

Er komen honderden soorten vechtinsecten voor in Haven City, allemaal met verschillende sterke en zwakke punten. Insecten beginnen op een bepaald niveau, maar kunnen sterker worden gemaakt met flesjes insectenneectar.

FICHES

Fiches zijn een belangrijk element in insectengevechten. Ze kunnen tijdens een gevecht worden gespeeld voor een sterke strategische impact. Sommige fiches maken de aanval of verdediging van je insect krachtiger en andere, geavanceerdere fiches kunnen de krachten van jouw insect en dat van je tegenstander omwisselen. Zo kun je je aanvalstype wijzigen, de aanval van een tegenstander retourneren of andere strategische trucs uithalen. Elke speler mag drie fiches per gevecht spelen. Fiches worden niet verbruikt – als je ze hebt verzameld, blijven ze van jou.

FLESJES

Deze verzamelobjecten vind je tijdens Daxters avontuur in en om de omgeving. Flesjes insectennectar die je hebt verzameld, kun je toevoegen aan insecten van elk niveau, om de statistieken van dat insect te verhogen. Flesjes kunnen slechts één keer worden gebruikt, voor één insect.

INSECTENBROWSER

Voor het spel begint, zie je in de insectenbrowser de insectenkooien waaruit je op dat moment kunt kiezen. In elke kooi zit een insect; je kunt door je insecten scrollen met de -toets en  buttons. De statistieken voor elk insect worden weergegeven op het scherm. Als je het insect dat je wilt gebruiken hebt gevonden, druk je op de -toets om het te selecteren.

OPMERKING: je kunt je vecht-insect ook omdraaien om het beter te kunnen bekijken door op de -toets en -toets te drukken.

Als je een insect hebt geselecteerd, kun je als je dat wilt de flesjes insectennectar die je hebt verzameld gebruiken. Je kunt door je mogelijkheden scrollen met de -toets en -toets. Druk op de -toets om een flesje te gebruiken. Als je klaar bent, druk je op de -toets om door te gaan naar het fichesscherf.

Als je fiches hebt verzameld, kun je die nu gebruiken. Druk op de -toets en -toets om door de beschikbare fiches te bladeren en druk op de -toets om er een te selecteren. Als je je fiches hebt geselecteerd, worden ze hetzelfde gepositioneerd als in het gevechtsscherf. Druk op de -toets om het gevecht te beginnen!

HET SPEL

Als je klaar bent om jouw vechtinsect in te zetten tegen een tegenstander, verloopt het spel in drie fasen. De insecten blijven vechten tot een van hen al zijn gezondheid kwijt is.

Fase 1: aanval selecteren

In deze fase kun je schakelen tussen drie aanvalstypen, die elk een van de andere verslaan zoals in het spelletje 'rock, paper, scissors'. De drie aanvalstypen zijn Spit (projectiel), Claw (vuistgevecht) en Trap (hinderlaag). Spit verslaat Trap, Trap verslaat Claw en Claw verslaat Spit. Schakel tussen de drie aanvalstypen met de ←-toets en →-toets en kies je aanval door op de ✕-toets te drukken.

Fase 2: kracht kiezen

Vervolgens moet je proberen de aanvals- en verdedigingskracht van je insect te maximaliseren. De twee balken naast de aanvalsselectie geven de kracht van de aanval (geel) en verdediging (blauw) van het insect aan voor dat aanvalstype. De witte lijn staat op het toppunt van de aanvalskracht. Druk op de ✕-toets om de krachtmeter te activeren. Je moet proberen de krachtmeter zo dicht mogelijk bij de witte lijn te stoppen, want dan krijgt je insect de maximale kracht.

Fase 3: aanval tegenstander onthuld /fiches spelen

In de laatste fase zie je wat voor aanval je tegenstander heeft gebruikt en de grote rode kras geeft aan welk insect heeft verloren. Maar het is nog niet voorbij! Je fiches verschijnen nu boven de 'Spinner' aan de rechterkant van het scherm. Druk op de ←-toets of →-toets om een keuze te maken uit je beschikbare fiches en druk op de ✕-toets om ze te gebruiken. Je kunt ervoor kiezen om één fiche of alle fiches te gebruiken (of geen) om de uitslag van het gevecht te beïnvloeden. Je moet je fiches spelen voor de timer op nul staat en de effecten vinden plaats in real time – je tegenstander ziet direct wat jij doet en omgekeerd (de fiches van je tegenstander zijn aan de linkerkant te zien).

Zodra alle fiches zijn gespeeld, wordt de laatste aanval gespeeld en is de ronde voorbij. Dit gaat zo door tot een van de insecten het opgeeft of wordt verslagen.

TEGEN EEN VRIEND SPELEN

In de Ad Hoc-modus kunnen de PSP™-systemen van twee DAXTER™-spelers via draadloze (WLAN-)functionaliteit rechtstreeks met elkaar communiceren. Zodra er een draadloze (WLAN-)verbinding tot stand is gebracht, kunnen de spelers het tegen elkaar opnemen in een insectengevecht.

OPMERKING: deze titel ondersteunt niet alle personages die beschikbaar zijn in de PSP™ Nickname-instelling. Bij de weergave van PSP™ Nickname worden alle niet ondersteunde personages weergegeven als een '?'.


DE VOORBEREIDING

Voor het begin van een spel in de Ad Hoc-modus moeten beide spelers hun PSP™-systemen instellen volgens de onderstaande instructies.

Zorg ervoor dat beide spelers opgeslagen gegevens hebben

Beide spelers moeten een Memory Stick Duo™ plaatsen met een opslagbestand van DAXTER™ erop.

Geef dezelfde instellingen op voor de Ad Hoc-modus

In het beginmenu van het PSP™-systeem kiezen alle spelers 'Settings' (instellingen) en vervolgens 'Network Settings' (netwerkinstellingen) en alle spelers stellen 'Ad Hoc Mode' (Ad Hoc-modus) in op 'Automatic' (automatisch). Als met de instelling 'Automatic' (automatisch) niet alle spelers verbinding kunnen maken, moeten alle spelers 'C', 'C' of 'C1' selecteren. (Iedereen moet dus dezelfde instelling gebruiken).

Zet de WLAN-schakelaar op 'ON'

Schuif de WLAN-schakelaar in de positie ON voordat je gaat spelen. Deze schakelaar moet tijdens het spel op ON blijven staan.

Blijf bij elkaar in de buurt

Tijdens het spelen moeten de twee PSP™-systemen zo dicht mogelijk bij elkaar worden gehouden.

BEGINNEN MET EEN SPEL VOOR TWEE SPELERS

Nadat je Bug Combat (insectengevecht) hebt geselecteerd in het hoofdmenu, kies je Host Two Player Bug Combat (insectengevecht voor twee spelers hosten) om je eigen gevecht voor meerdere spelers op te zetten. Je kunt ook deelnemen aan een spel dat al is gemaakt door Connect to Bug Combat Host (verbinding maken met host van insectengevecht) te kiezen.

PORTUGUÊS

MEMORY STICK DUO™

Para guardares as definições do jogo e o teu progresso, introduz um Memory Stick Duo™ na ranhura para Memory Stick Duo™ do sistema PSP™. Os dados guardados do jogo podem ser carregados a partir do mesmo Memory Stick Duo™ ou de qualquer outro Memory Stick Duo™ que contenha dados previamente gravados do DAXTER™. Certifica-te de que existe espaço livre suficiente no Memory Stick Duo™ antes de começares a jogar.

A quantidade mínima de espaço livre necessário para guardar dados do DAXTER™ dependerá da capacidade do Memory Stick Duo™ introduzido. A quantidade mínima de espaço livre necessário para produtos oficiais Memory Stick Duo™ de diferentes capacidades é apresentada abaixo:

32MB – 128MB = 112KB

256MB – 2GB = 160KB

FUNCIONALIDADES WIRELESS (WLAN)

Os títulos de software que suportam a funcionalidade Wireless (WLAN) permitem ao utilizador comunicar com outros sistemas PSP™, transferir dados e competir contra outros utilizadores através da ligação a uma Wireless Local Area Network (WLAN).



MODO AD HOC

O modo Ad Hoc é uma funcionalidade Wireless (WLAN) que permite que dois ou mais sistemas PSP™ individuais comuniquem directamente entre si.



PARTILHA DE JOGO

Alguns títulos de software dispõem de funções de Partilha de Jogo que permitem que o utilizador partilhe funcionalidades específicas do jogo com outros utilizadores que não possuam um PSP™ Game no seu sistema PSP™.



MODO DE INFRA-ESTRUTURA

O modo de Infra-Estrutura é uma funcionalidade Wireless (WLAN) que permite que o sistema PSP™ se ligue a uma rede através de um Ponto de Acesso Wireless (WLAN) (um dispositivo usado para ligar a uma rede Wireless). Para aceder às funcionalidades do modo de Infra-Estrutura, são necessários vários itens adicionais, incluindo uma subscrição de um fornecedor de serviços de Internet, um dispositivo de rede (por ex., um Router ADSL Wireless), um Ponto de Acesso Wireless (WLAN) e um PC. Para mais informações e detalhes de configuração, consulta o Manual de Instruções do sistema PSP™.

NOTA: o DAXTER™ suporta apenas o modo Ad Hoc.

BOTÕES DE DIRECÇÃO – MOVIMENTO

Neste manual, ↑, ↓, ←, → etc. são utilizados para indicar a direcção tanto dos botões de direcção como do painel analógico, a não ser que haja referência em contrário.

CONTROLOS PREDEFINIDOS

CONTROLOS DO ECRÃ DE MENU

Navegar/alterar item de menu

botões de direcção

Seleccionar item de menu realçado

botão 

Ecrã anterior/cancelar

botão 

CONTROLAR O DAXTER

MOVIMENTOS BÁSICOS DO DAXTER



Andar/correr/trepar
Rodar câmara para a esquerda
Rodar câmara para a direita
Repor câmara
Perspectiva livre/câmara na primeira pessoa
Olhar em volta (no modo de perspectiva livre)
Sair do modo de perspectiva livre
Saltar
Salto duplo
Esgueirar-se/rastejar (activar/desactivar)
Atacar
Estatísticas do jogo
Pausa

painel analógico
botão L
botão R
botão L mais botão R
botão ↑
painel analógico
botão ↓
botão ×
botão × e depois botão ×
botão Δ
botão □
botão SELECT
botão START

NOTA: por predefinição, o Dexter é movimentado através do painel analógico. Podes alterar a configuração dos controlos para os botões de direcção seleccionando 'Controls' (Controlos) no menu de opções e escolhendo, em seguida, 'Directional Buttons Control' (Controlo através dos botões de direcção). Quando utilizas a configuração do controlo através dos botões de direcção, podes aceder ao modo de perspectiva livre empurrando o painel analógico ↑.

ATAQUES AVANÇADOS DO DAXTER

Para o Dexter poder executar estes ataques avançados com o seu Esmagador de Insectos Eléctrico, ele terá de os conquistar completando Sequências de Sonho especiais. Estão disponíveis mais informações sobre as Sequências de Sonho mais adiante neste manual.

Ataque com salto em rotação	botão ⓧ e depois botão Ⓚ
Ataque de gancho	botão Ⓚ e depois botão ⓧ
Ataque em mergulho	botão ⓧ e depois botão Ⓚ e depois botão Ⓚ
Ataque combinado	botão Ⓚ e depois botão Ⓚ e depois botão Ⓚ

NOTA: não é possível realizar o 'Ataque em mergulho' depois de adquirido o 'Ataque com salto em rotação'.

ARMA DE SPRAY

No início desta aventura, a única coisa que está entre Dexter e os Insectos Metálicos é o seu crepitante Esmagador de Insectos. No entanto, o arsenal de extinção do Dexter incluirá em breve uma útil Arma de Spray que tem a capacidade de atordoar temporariamente os inimigos. Com a adição de alguns melhoramentos fantásticos, esta arma faz truques incríveis.

Disparo de Spray	botão Ⓚ (tocar)
Torrente de Spray	botão Ⓚ (manter premido)
Suspensão de Spray	botão ⓧ e depois botão Ⓚ (manter premido)

VEÍCULOS

Durante o jogo, o Dexter terá oportunidade de pilotar uma variedade de Zoomers. Embora alguns Zoomers tenham habilidades exclusivas, como libertar Spray de Insectos ou transportar um passageiro, os controlos são semelhantes.

Conduzir	painel analógico
Rodar câmara para a esquerda/direita (parado)	botões L e R
Acelerar	botão X
Travar/marcha-atrás	botão □
Libertar spray/Disparar arma	botão R ou botão ○
Salto rápido	botão L (tocar) mais botão X (manter premido)
Apear-se	botão △

NOTA: só te podes apear de alguns Zoomers com o veículo a pairar sobre uma rampa de lançamento.

INTRODUÇÃO

No menu principal, prime os botões **↑** e **↓** para seleccionar uma das seguintes opções e prime o botão **X** para confirmar.

New Game (Jogo novo)	Inicia o DAXTER™ do princípio.
Load Game (Carregar jogo)	Carrega um jogo previamente guardado no Memory Stick Duo™
Delete Save Data (Apagar dados guardados)	Apaga todos os ficheiros do DAXTER™ anteriormente guardados no Memory Stick Duo™
Bug Combat (Combate de Insectos)	Recolhe 'Insectos de combate' especiais e outros objectos valiosos ao longo da aventura do Dexter e utiliza-os em batalhas frente-a-frente contra adversários controlados pelo computador ou em combates multijogador no modo Ad-Hoc contra os teus amigos

GRAVAÇÃO AUTOMÁTICA

À medida que jogas o DAXTER™, é apresentado um ícone de gravação especial para indicar que o teu progresso está a ser guardado. Quando o ícone estiver no ecrã, **NÃO** retires o Memory Stick Duo™ nem desligues o sistema PSP™.

NOTA: se o Memory Stick Duo™ for retirado ou substituído durante o jogo, a função de gravação automática será desactivada. Para reactivar a função de gravação automática, acede à opção Auto Save (Gravação automática) no menu Game Options (Opções do jogo).

CARREGAR JOGO GUARDADO

Se quiseres continuar um jogo anteriormente guardado no Memory Stick Duo™, selecciona 'Load Game' (Carregar jogo) no menu principal e, em seguida, escolhe o ficheiro que pretendes carregar.

O ECRÃ DO JOGO



1. Indicador de Saúde

O Daxter começa com cinco Barras de Saúde, mas pode ganhar mais ao longo da sua aventura. Sempre que sofrer danos, perde uma barra ou mais, se for um inimigo particularmente perigoso. Se o Indicador de Saúde ficar vazio, o jogo acaba. Podes repor saúde absorvendo Eco Verde dos Pacotes de Saúde que encontras em Haven City e arredores.

2. Gemas dos Insectos Metálicos

O número de Gemas dos Insectos Metálicos na tua posse, na localização actual.

3. Orbes Precursores

O número de Orbes Precursores recolhidos na área até agora.

4. Indicador de Spray

O Indicador de Spray indica a quantidade de Spray de Insectos que resta na Arma de Spray do Daxter. Se estiver vazio, não poderás utilizar a Arma de Spray até recolheres mais Spray de Insectos.

5. Mapa da Cidade

O Mapa da Cidade ajuda-te a orientares-te nas ruas de Haven City. A seta verde representa a posição actual do Daxter e a direcção para onde ele está virado. Os ícones mostram o destino da tua próxima missão.

SPRAY DE INSECTOS

É usado para atordoar Insectos Metálicos. Podes encontrar glóbulos deste spray verde tóxico espalhados pelo cenário. Um glóbulo de Spray de Insecto permite reabastecer um quarto do Indicador da Arma de Spray do Dexter.

JAULAS DE INSECTOS

Estas contêm Insectos de Combate e são consideradas descobertas valiosas em toda a Haven City!

TOKENS DE BATALHA

Estes objectos altamente preciosos são a chave para uma estratégia vencedora no mini-jogo Combate de Insectos.

FRASCOS DE SUMO DE INSECTO

Dispersos pela cidade, estes frascos permitem-te fornecer energia aos Insectos de Combate do Dexter.

NOTA: estão disponíveis mais informações sobre os Insectos de Combate mais adiante neste manual.

MISSÕES

Realizar missões e tarefas é a chave para a sobrevivência e, em última análise, para a salvação de Jak. Infelizmente, ser um exterminador de Insectos Metálicos não é tão fácil como parece – cada missão é mais perigosa do que a anterior e parece que os bichos ficam cada vez maiores e mais malvados.

ESTRUTURA DAS MISSÕES

O Dexter passa a primeira parte da sua aventura a ganhar os seus galões de exterminador; assim, obtém o acesso de que necessita para explorar Haven City à procura de Jak. Osmo, o patrão de Dexter, envia-o em várias missões por toda a cidade. Contudo, após algum tempo, Dexter começa a sentir que está a ser posto em prática um plano sinistro e ocupa-se pessoalmente do assunto.

À medida que progrides ao longo do jogo, serão apresentados ícones no Mapa da Cidade para indicar os destinos importantes. Em cada destino, encontras geralmente alguém à tua espera para te enviar numa missão. A maior parte das vezes, podes voltar a jogar os níveis

Já concluídos para procurar mais Orbes Precursores ou dar aos Insectos Metálicos uma coça adicional. O Mapa da Cidade é a ferramenta principal que te ajuda a saber onde te deves dirigir em Haven City.

SEQUÊNCIAS DE SONHO

Sendo alguém que gosta sempre de romancear uma história ou situação, as fantasias de Dexter não são só para quando ele está acordado. Ajuda o Dexter a alcançar a vitória numa variedade de sonhos rebuscados e extravagantes!

As Sequências de Sonho são desbloqueadas com os Orbes Precursores. Depois de recolher a quantidade necessária, Dexter poderá jogar uma Sequência de Sonho. Para ter acesso às Sequências de Sonho desbloqueadas, o Dexter tem de ir para a cama e dormir uma soneca nas traseiras da loja. Depois de desbloqueadas, podes jogar as Sequências de Sonho as vezes que quiseses, para tentar melhorar a tua pontuação e alcançar mais medalhas.

Em todas as Sequências de Sonho, tens de fazer corresponder, no tempo certo, os toques de botões e/ou os movimentos direccionais com os ícones de botões que aparecem no ecrã.

MENU DE PAUSA

Prime o botão START durante o jogo para interromper a acção. A informação apresentada no menu de pausa inclui o número de Orbes Precursores e de Gemas dos Insectos Metálicos recolhidos e uma breve descrição da missão actual do Dexter.

Podes seleccionar as seguintes opções premindo os botões **↑** ou **↓**, seguidos do botão **⊗**.

Continue (Continuar)

Save Game (Guardar jogo)

Load Game (Carregar jogo)

Delete Save Data

(Apagar dados guardados)

Quit Level (Sair do nível)

Options (Opções)

Secrets (Segredos)

'Jak™ X'

Regressa ao jogo

Guarda o teu progresso

Carrega um jogo previamente guardado no Memory Stick Duo™

Apaga todos os ficheiros do DAXTER™ anteriormente guardados no Memory Stick Duo™

Sai do jogo actual e regressa ao menu principal.

Accede ao menu de opções para alterar as configurações de Controls (Controlos), Game (Jogo) e Sound (Som)

Selecciona esta opção para ligar ao título para PlayStation®2 ou para aceder a outros segredos que tenhas desbloqueado

NOTA: se ligares o sistema PSP™ a uma unidade PlayStation®2 com um disco do Jak™ X introduzido (adquirido separadamente), podes aceder a funcionalidades adicionais. Liga o sistema PSP™ à unidade PlayStation®2 com um cabo USB. No menu de pausa do DAXTER™, selecciona a opção Secrets (Segredos) e, em seguida, 'Connect to Jak™ X' (Ligar ao Jak™ X). Terás então de seleccionar 'Scan for Secret Characters' (Procurar personagens secretas) na Loja de Segredos do Jak™ X.

COMBATE DE INSECTOS

O Combate de Insectos é um mini-jogo onde tens oportunidade de recolher, treinar e tratar de insectos de combate especiais e depois lançá-los na arena contra adversários para combates frente-a-frente. Para jogares o Combate de Insectos, selecciona-o no menu principal.

Depois de seleccionares Bug Combat (Combate de Insectos) no menu principal, escolhe as seguintes opções e prime o botão  para confirmar:

Connect to Bug Combat Host
(Ligar a anfitrião de Combate de Insectos)

Participa numa batalha organizada por um amigo

Single Player Bug Combat
(Combate de Insectos para um jogador)

Participa numa batalha rápida contra um insecto controlado pelo computador

Host Two Player Bug Combat
(Organizar Combate de Insectos para dois jogadores)

Organiza o teu próprio combate multijogador

NOTA: as opções 'Connect to Bug Combat Host' (Ligar a anfitrião de Combate de Insectos) e 'Host Two Player Bug Combat' (Organizar Combate de Insectos para dois jogadores) usam o modo Ad Hoc, uma funcionalidade Wireless do sistema PSP™. Estão disponíveis mais informações sobre como configurar um jogo no modo Ad Hoc mais adiante neste manual.

INSECTOS

Existem centenas de espécies conhecidas de Insectos de Combate em Haven City, todas elas com diferentes pontos fortes e pontos fracos. Os insectos começam num determinado nível, mas podem evoluir através dos Frascos de Sumo de Insecto.

TOKENS

Os Tokens são uma parte fundamental dos Insectos de Combate e podem ser jogados durante a batalha para um forte impacto estratégico. Alguns Tokens adicionam potência extra ao Ataque ou à Defesa do teu insecto, enquanto que outros mais avançados conseguem trocar o poder do teu Insecto com o do teu adversário. Isto permite-te mudar o teu tipo de ataque, Inverter um ataque de um adversário ou executar muitas outras jogadas estratégicas. Cada jogador pode usar três Tokens por batalha. Os Tokens não se esgotam – depois de o recolheres, terás sempre o teu Token.

FRASCOS

Estes objectos podem ser encontrados em qualquer cenário durante a aventura do Dexter. Depois de recolhidos, podes adicionar os Frascos de Sumo de Insecto a insectos de qualquer nível, o que resulta num aumento das respectivas estatísticas. Os frascos só podem ser usados uma vez num único Insecto de Combate.

NAVEGADOR DE INSECTOS

Antes do jogo começar, o Navegador de Insectos apresenta as Jaulas de Insectos que podes seleccionar. Dentro de cada jaula está um insecto; podes deslocar-te pelos teus insectos premindo os botões  e . As estatísticas de cada insecto são apresentadas no ecrã. Quando decidires qual o que queres usar, prime o botão  para o seleccionar.

NOTA: podes também rodar o teu Insecto de Combate para o ver melhor, premindo os botões  e .

Depois de seleccionares um insecto, podes optar por aplicar os Frascos de Sumo de Insecto que recolheste. Podes deslocar-te pelas tuas opções premindo os botões  e . Prime o botão  para aplicar um frasco. Quando estiveres pronto, prime o botão  para prosseguir para o Ecrã de Tokens.

Se tiveres recolhido alguns Tokens, este é o momento de usá-los. Prime os botões  e  para percorreres os Tokens disponíveis e prime o botão  para seleccionar e confirmar a tua escolha. Depois de seleccionares os teus Tokens, estes deslocam-se para as posições que ocuparão no Ecrã de Batalha. Prime o botão  para começar a batalha!

JOGO

Quando estiveres pronto para lançar o teu Insecto de Combate contra um adversário, o jogo desenvolve-se em três fases. Os insectos continuam a combater até que um perca toda a sua saúde.

Fase 1: Selecção do ataque

Durante esta fase, podes optar entre três tipos de ataque, cada um dos quais derrota um dos outros, numa competição tipo 'pedra, papel, tesoura'. Os três tipos de ataque são 'Spit' (Projectil), 'Claw' (Corpo-a-Corpo) e 'Trap' (Emboscada). 'Spit' vence 'Trap', 'Trap' vence 'Claw' e 'Claw' vence 'Spit'. Percorre os três tipos de ataque com os botões ← e → e escolhe o que pretendes usar premindo o botão ⓧ.

Fase 2: Apuramento da potência

Em seguida, terás de tentar maximizar a potência de Ataque e de Defesa do teu insecto. As duas barras em volta da selecção do ataque representam as forças de Ataque (barra amarela) e de Defesa (barra azul) do insecto nesse tipo de ataque. A linha branca é colocada no ponto mais alto da potência de ataque. Prime o botão ⓧ para iniciar o Indicador de Força. O objectivo é parar o Indicador de Força o mais próximo possível da linha branca, o que dará ao teu insecto o poder máximo.

Fase 3: Revelação do ataque do adversário/Jogada de Token

A fase final irá revelar o ataque do teu adversário e as marcas grandes vermelhas indicam o insecto perdedor. Mas ainda não acabou! Os teus Tokens aparecem agora por cima da 'Roda' na parte direita do ecrã. Prime os botões ↑ e ↓ para seleccionar entre os Tokens disponíveis e prime o botão ⓧ para usá-los. Podes escolher jogar apenas um Token ou todos eles (ou nenhum) para influenciar o resultado final da batalha. Os Tokens têm de ser jogados antes do tempo chegar ao fim e os seus efeitos ocorrem em tempo real – a tua jogada é imediatamente revelada ao teu adversário e vice-versa (os Tokens do teu adversário são mostrados à esquerda).

Depois de todos os Tokens serem jogados, é realizado o ataque final e o assalto é concluído. Isto continua até que um dos insectos desista ou seja derrotado.

JOGAR CONTRA UM AMIGO

No modo Ad Hoc, a funcionalidade Wireless (WLAN) permite que os sistemas PSP™ de dois jogadores do DAXTER™ comuniquem directamente entre si. Depois de estabelecida uma ligação Wireless (WLAN), os jogadores podem participar num Combate de Insectos frente-a-frente.

NOTA: este título não suporta a utilização de todas as personagens disponíveis para a definição de nicks PSP™. Durante a apresentação do nick PSP™ no jogo, as personagens não suportadas são apresentadas como '?'.


CONFIGURAÇÃO

Antes de iniciar um jogo no modo Ad Hoc, ambos os jogadores têm de configurar os respectivos sistemas PSP™ tal como indicado em seguida.

Certifica-te de que ambos os jogadores têm presentes dados guardados

Ambos os jogadores têm de introduzir um Memory Stick Duo™ com um ficheiro guardado do DAXTER™.

Especifica as definições do jogo para o modo Ad Hoc

A partir do menu inicial do sistema PSP™, todos os jogadores devem seleccionar 'Settings' (Definições) e, em seguida, 'Network Settings' (Definições de rede). Depois, devem definir o 'Ad Hoc Mode' (Modo Ad Hoc) para 'Automatic' (Automático). Se a definição 'Automatic' (Automático) não permitir que todos estabeleçam ligação, então todos os jogadores devem seleccionar 'Ch1', 'Ch6', 'Ch11' (todos têm de usar a mesma definição).

Define o interruptor WLAN (rede local sem fios) para 'ON' (ligado)

Desliza o interruptor WLAN (rede local sem fios) para a posição ON (ligado) antes do jogo começar. Este interruptor tem de ficar na posição ON (ligado) durante o jogo.

Mantém-te perto do outro jogador

Durante o jogo, os dois sistemas PSP™ devem ser mantidos o mais próximos possível.

INICIAR UM JOGO PARA DOIS JOGADORES

Depois de seleccionares Bug Combat (Combate de Insecto) no menu principal, escolhe Host Two Player Bug Combat (Organizar Combate de Insectos para dois jogadores) para configurar a tua própria batalha multijogador, ou participa num jogo que já tenha sido criado escolhendo Connect to Bug Combat Host (Ligar a anfitrião de Combate de Insectos).